JOKER 286

maj 2017 - 6,90 EUR




ZAVLADAJ KAVČU


PHILIPS
Edini OLED TV
z Ambilightom
innovation you

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 286
maj 2017
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Sneti

LUSTRATORKE
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Čeprav do neke mere vsak izkorišča vsakogar, s prezirom gledam na tiste, ki služijo z žulji drugih. Posojanje za obresti je biblični greh in na sodni dan bodo šli oderuški banksterji sedet direkt pred angelske troblje, da jim odpihnejo žarko maslo s pokvarjenih betic. (Vsaj upam. Prej jih itak nihče ne bo zgrabil za poštirkane kravateljce.) Približno v enaki višini, torej med oblaki, so najemnine, tukaj v bližini naše kmetske kajže pa nekdo prodaja ne ravno privlačno parcelo za osemdeset jurčkov, kar je vsaj dvakrat preveč. In tako naprej. Delnic nimam in nadejam se, da zavarovalnica mojega življenjskega zavarovanja ne uporablja v mrakobne namene. Toda kljub temu sem si privoščil droben korak v kapitalistično-zaslužkarsko sfero, kakopak povezano z videoigrami, kot se za Snet'ga spodobi. Ob novici, da bo Nintendo nehal izdelovati konzolico NES classic mini, sem si brž zagotovil svojo. Ne za igranje, temveč kot eksperiment, koliko bo v neodprti in pristni, 'mint' kondiciji vredna čez leto, pet let, mogoče celo deset ali več njih. Zavil jo bodem v celofan in jo odložil na suho, temno mesto, varno pred mišmi, tatovi in lastnimi željami po Metroidu ter Ice Climberju.
Odgovor izdelovalca na vprašanje, čemu ubiti kuro z zlatimi jajci, saj je šel NES-sistemčič za med, je bil, da "nimajo neskončnih virov in se morajo osredotočiti na določene." Morda je to res; morda se gre veliki N zgolj prefrigano tržno mešetarjenje z umetnim ustvarjanjem želja; in morda gre za menjavo prestave pred izdajo naslednje tovrstne obtelevizorske konzolice, SNESa mini. Ta naj bi prispel še letos in prav tako vseboval tridesetero starih igric. A posledica je bila pričakovana. Zadeve, ki je bila nekaj dni prej še krepko na zalogi, je v tujih in celo naših trgovinah nemudoma zmanjkalo, kar kaže na to, da še zdaleč nisem bil edini s to zamislijo. Itak, saj je kupovanje na zalogo in nato prodajanje na spletnih dražbenih straneh postala stalna praksa. Specialne edicije tega ali onega špila, konzole iz omejenih serij, joypadi, lego kompleti, skratka, vsakršna kakorkoli zbirateljsko poželjiva roba hitro poide, kajti trg cveti. Dasi mi je tovrsten fetišizem v veliki meri tuj, ga na sistemski ravni razumem: ljudje hočejo kompletirati zbirke, ker jim to daje občutek, da obvladujejo določen del življenj, pa iz nostalgičnih razlogov in vsled lepega pogleda na polico. (Ob tem se spomnim na pisani članek 'Vse imeti, vse ujeti' o kolekcionarstvu iz Jokerja 260.) Odjemalcev zategadelj ne manjka in čeprav ne pričakujem, da bom z naložbico mastno zaslužil, si bom strošek skoraj gotovo povrnil. Plus bogatejši bom za osebno izkustvo. Mogoče bom celo povsem mirno spal. **Sneti**

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Ekskluzivno naslovnično predočamo dražilniško grafiko za Poslednjega jedija.

Štirje križi Sile

Marca 1976 so staromodni beduini v tunizijski puščavi v bližini mesta Tataouine videli nenavaden prizor. Vasico njihovih tipičnih zemljank so napolnile v nebo štrleče strukture in po domačih sipinah, ki jih je redko zmotil že avtomobil, sta se premikala v bleščavo zlato odeta pojava ter lučkast sod na kolesčkih. Nato je mimo primaširala soldateska belih oklepnikov, največje čudo pa je bil v dolgo runo namaškaran slon z ogromnima rogovoma. Ves ta cirkus je pod glasnim vodstvom mladega bradača motrila skupina belcev s kamerami in drugimi neobičajnimi pripravami. A kakor se je lokalnim Berberom zdel prizor izvenzemeljski – kar je bil tudi njegov namen –, je imela ekipa mnogo tuzemskih težav. Najprej so bili nekaj dni popolnoma nemočni, saj je pustinjo zajela nevihtna povodenj, kakršna se v Sahari primeri le enkrat na stoletje, nakar je imel hudič mlade še pri opremi. Pesek je kvaril kamere in motorje, daljinsko vodene priprave niso delovale in dva peščena viharja sta poškodovala kulise, ki so jih pritovorili iz Evrope. In snemanje drzne vizije mladega ustvarjalca se je komaj začelo. Na koledarju so bile še Gvatemala, Amerika in Anglija, načrtovano prikazovanje pa december istega leta.

George Lucas je na idejo vesoljske opere prišel že v začetku sedemdesetih, menda sočasno s svojim prvim resnim filmom, futuristično socialno dramo THX 1138. Ravno zaradi temačnega tona dotične orwellianske zgodbe je želel posneti nekaj svetlejšega in bolj optimističnega. Sprva se je oziral k licenci za Flasha Gordona, a mu je lastniki niso hoteli oddati, zato se je vrgel v fantastično čtivo in se namenil izdelati lasten svet. Kaj svet, kar vesolje! Pri tem je navdihe in občasno celotne elemente jemal z vseh strani. Prva spodbuda je bila Odiseja 2001, Kubrickova vsemirska umetnost, ki je dotlej definirala ZF-filmografijo. Lucas je načrtoval slično okolje, vendar bolj človeško, z več akcije. Scenarij je napolnil z letalskimi dvoboji, kakršne je videl v vojnih filmih, iz srednjeveških pa je vzel viteze, mečevanje in princeske. Znalcem najbolj očitne so tematske vzporednice s Kurusawovo Skrito trdnjavo, od koder med ostalim prihaja komični robotski dvojec. Malo znano je, da so uvodni napisi, ki izginjajo v črnini, čista kopija špice filma Flash Gordon. Nadalje je C-3PO nedvoumno oblikovan po Maschinenmenschu iz Metropolisa, medtem ko je Darthova čelada iz japonske foklore. Vendar zgledov Jurij ni nikoli zanikal, predvsem pa jih je mojstrsko povezal v novo, docela lastno okolje.

S tedensko zamudo se je oder premaknil v londonski studio, kjer se je režiser spopadel z novimi problemi. Izgubljenega časa ni mogel nadoknaditi, saj so Angleži dosledno zaključili delo ob peti uri. Poleg tega ekipa ni verjela v njegovo vizijo in je postopala rutinsko. Večina je film vzela kot neumnost za otroke. Alec Guinness (Obi-Wan) je dal vsem vedeti, da sodeluje izključno zavoljo zaslužka, Harrisonu Fordu (Han) pa je bil vse skupaj hec in ga je bolj kot na snemanje vleklo v prikolico od princeske Carrie. Najhujše je Lucasa čakalo ob povratku domov. Njegova takrat še sveža tovarna posebnih učinkov Industrial Light & Magic ga je namreč pustila na cedilu. V svojih spominih možak piše, da je nedisciplaniran kolektiv za prvi odstotek dela porabil polovico dvomilijonskega proračuna za postprodukcijo. George je moral sam vzeti v roke filmski trak, škarje in lepilo, toda vsem je bilo jasno, da bo rok zamaknjen za pol leta. Pri tem je bila težava tudi sama fabula, ki ni bila zaključena niti med montažo. Avtor je scenarij spreminjal praktično do zadnjega trenutka. Za časa snemanja se je Luke, ki je bil sprva mišljen kot ženski lik, recimo pisal Starkiller.

Šefi hiše Fox, ki je na podlagi všečnega drugega Lucasovega filma Ameriški grafiti financirala projekt, so bili zaradi kasnitve in prekoračenega budžeta močno nejevoljni. Po ogledu zgodnjega reza pa so se kratkomalo poslovili od celotnega vložka, kajti videno jih je pustilo “zgrožene”. Zgodba je bila nepovezana, meče so predstavljale narisane puščice, Vader je govoril z običajnim glasom in ker igranje z maketami še ni prišlo na vrsto, so zunanje prizore vesoljskih bitk nadomeščali kar posnetki letal iz vojnih filmov. Menda je bil Steven Spielberg edini na tistem screeningu, ki je videl skozi surovi material in verjel v projekt. Nato je imel Mark Hamill prometno nesrečo, ki mu je izmaličila obraz, zato niso mogli narediti dodatnih posnetkov. (Plastična rekonstrukcija nosu in ličnice je kriva za Lukov drugačen v ksiht v E5, kar so v štorijo umestili z uvodno wampino klofuto.) Dodatno je režiserja razočaralo spoznanje, da za lutko Jabbe ni ne časa ne financ, in da bo treba uporabiti poskusni posnetek z igralcem. (Huttovskega lazarja so dodali šele v predelavi dvajset let kasneje.) Ni čudno, da je George Lucas v tistem času od izčrpanosti pristal v bolnišnici in se pridušal, da “ne bo nikoli več režiral”.

A Sila deluje na skrivnosten način. 25. maja 1977 se je v kinih pisala zgodovina. Ne pri nas, kajti bili smo v nekem drugem času, v neki drugi državi. Kakšno vesolje, svetlobne hitrosti in laserji neki. Takrat smo zrli v partizanske in kavbojske filme, ki so mimo slepih patronov in blazinic rdeče mezge poznali točno nič posebnih učinkov. Vojna zvezd je prišla v tukajšnje banovine šele leta kasneje. Čez Lužo je bila situacija drugačna. Kljub štartu v vsega dvaintridesetih kinematografih je film postal takojšnja uspešnica in kronike pravijo, da se je po mesecu dni vrtel v več kot tisoč ameriških dvoranah, v šestdesetih nepretrgoma celo leto. Čeprav je studio dvomil v uspeh, je Novo upanje podrlo vse rekorde in pobralo sedem tistoletnih zlatih kipcev. A ni bilo vse le v številkah, kajti fenomen Star Wars je spremenil Hollywood. Najbolj prepoznaven filmski logotip, najbolj znamenita filmska glasba in najboljši filmski negativec so le nekateri dosežki, ki še vedno trajajo. Lucasovo remekdelo resda ni bilo štorijalni in igralski presežek, a je postprodukcijo dvignilo za par nadstropij. Film je bil večji tehnološki mejnik od Potovanja na Luno in Avatarja, delavnica Industrial Light & Magic pa je čez noč postala vodilno ime na področju filmske čarovnije.

Lukasov Jurij je sicer že po prvem tednu prikazovanja vedel, da bo lahko uresničil svojo vizijo daljnosežne pripovedi, saj je že spočetka planiral trilogijo in nato še njeno predzgodbo. Toda mar si je mislil, da bo njegova Galaksija postala eno največjih bajeslovij, s čimer človek dandanes sedi na fikcijskem piedestalu ob boku Tolkiena, Disneyja in Stana Leeja? Da bo 'film za otroke', v katerega niti sam ni bil prepričan, vzpostavil nov poslovni model licenčnega inventarja in sčasoma s frotirkami ter pezfiguricami obrnil desetmestne zneske? Da se bo štirideset let kasneje v njegove like množično šemilo staro in mlado? In da bo nek Joker njegovi ideji posvetil kar enajst naslovnic? Za mladeniča, ki je nekoč brez prave podpore sodelavcev preklinjal afriški pesek in sam strigel filmski trak, je Star Wars – tako, kot je želel sam – vsekakor pravljica s srečnim koncem. Pet milijard srečnim.

A za nas se saga še zdaleč ni zaključila. Novi lastnik, Miškina tovarna zabave, skrbi, da bodo X-krilili in se žaromečevali še naši vnuki. Kot nekdo, ki je zraven od začetkov (pomni še kak metuzalem vojnozvezdni strip v Politikinem zabavniku leta 1981?), samo upam, da zlato obrobljene blagovne znamke ne bodo zagnojili in da bo prešerna tudi proslava leta 2027. Disney pač nima najboljšega slovesa z iskrenostjo nadaljevanj. Epizoda 7 že ni bila najbolj posrečena, saj je kljub štirim scenaristom izpadla kot že videno dogajanje. Naj jih pri širjenju vesolja vodi Sila, ne posila!

David Tomšič



Ta mesec se za slehernega bralca Jokerja spodobi, da si pustolovščino tele trojke ogleda vnovič (ali prvič?). Danes so od izvirne trilogije na voljo le polepšane verzije iz leta 1997. Dasi so fani upali na nasprotno, originalov, kjer je “Han ustrelil prvi”, Disney ne bo nikoli več izdal ali predvajal. Taka je bila Lucasova želja.



Prihaja Totalna vojna: Bojno kladivo dve!
Že pred izidom Total War: Warhammerja so avtorji pri Creative Assemblyju povedali, da kanijo slovito fantazijsko namiznico v obstoječi niz strategij Total War prenesti kot trilogijo. Zato napoved dvojke ni bila presenečenje. Če se izvirnik dogaja v Starem svetu z ljudmi, orki, škrati in kaosom, bo dvojka pokukala onkraj Zahodnega oceana v nove dežele. V Ulthuan z visokimi vilini, pa Naggaroth z njihovimi padlimi brati in pragozdno Lustrio z lizardmeni. In bržčas še s podganjimi skaveni, čeprav jih še niso potrdili. Igranje bo zelo podobno kot v enici, torej haranje z armadami po potezni strateški karti in mikastenje prsa ob oklep na realnočasovnih bojiščih. Hud štos bo dejstvo, da jo bo moč spojiti z enico in kampanjo tako razširiti na celotno njuno ozemlje! Pridušajo se še, da to pot ne bodo nategovali z DLCji. Če verjameš. Jeseni.

Zgodba o Kriptonu



Celo bajeslovno nerazgledani vedo, da je Superman doma s Kriptona, od koder so ga starši tik pred uničenjem deportirali na Zemljo. V skoraj osemdesetih letih rešimoževega obstoja so stripi nanizali kar nekaj štorij o njegovi očetnjavi, od razprtij med različnimi dinastijami do dogajanja v zaporniški Fantomski coni. Lepo presenečenje je zatorej napoved kanala SyFy, da v sodelovanju z DCjem pripravlja igrano televizijsko serijo Krypton. Ta bo osvetlila dogajanje na planetu, zapisanem pogibeli. V ospredju bo rivalstvo med družino El, od koder izhajata Kal (Superman) in Kara (Supergirl), ter militaristično familijo Zod, kajpakda z obvezno prepovedano ljubeznijo v slogu Romea in Julije. Videz in značaj predstave sta zaenkrat nepoznana, prav tako ne omenjajo nobenih poznanih vesoljskih nemez Steppenwolfa, Brainiaca in Doomsdaya. Na spored naj bi nadaljevanka prišla jeseni.

Uradni in domači čudaški kontrolnik
Koncem julija se lahko tokijski ljubitelji serije Dragon Quest nadejajo tako izida devetice kot predelanega dual shocka 4 v obliki značilnega modrega sluzkota. Plavi smrkelj je DQjev zaščitni znak, Horijeva kontrolniška verzija pa bo zasnovana kot nekoliko sploščena krogla. Spodaj bo nasmejan ksiht, zgoraj pa kompleten nabor gumbov, križca ter gobic. Kako udobna bo reč, se ne ve, privilegij preizkusa pa bo koštal slabih 90 evrov. Še neprimerno bolj kul pa so po mizi razporejene banane, ki jih je twitcher SuperScrubs uporabil za igranje – IN KONČANJE! – zajebanke Dark Souls III. Banane pošiljajo električne signale vezju, ki jih interpretira kot pritiske gumbov in gobic na joypadu. Taisti človek je špil obrnil tudi z Donkey Kongovimi bobni in plesno podlago. Če mu uspe še z volanom in piščalko iz Ocarine of Time, mu častimo banana split.



Burger King zvito zlorabil Googlovega pomočnika

Siri, Alexa in drugi novodobni digitalni pomočniki seveda še ne premorejo resnične brihtnosti, saj gre v jedru za dodelane chatbote, kakršne smo svojčas radi zafrkavali. Njihova važna sposobnost pa je prepoznava govora, in ta sporočilni kanal omogoča inovativne sorte izkoriščanja njihove naivnosti. Ameriški hitroprehranski gigant Burger King je tako sredi aprila lansiral kratek petnajstminutni televizijski oglas, ki se konča z besedami: "OK Google, what is the Whopper burger?" Začetek stavka je fraza, ki privzeto sproži asistenta v Googlovih zvočnikih in telefonih. Zato je poslušni digitalni butler na besede s televizije urno jel odgovarjati, kaj je ta sorta sendviča in kaj vsebuje. Skratka, pri Burger Kingu so za del minute zvito 'ugrabili' Googlovega pomočnika. Internet česa takega ne odpusti zlahka in je hipno izvršil maščevanje. Ker Assistant podatke pobira z angleške Wikipedije, je horda redditovcev in 4chanovcev napadla tamkajšnji vnos. Preden je Wikipedia spreminjanje članka blokirala, si mogel prebrati, da Whopper vsebuje nohte, cianid in male otroke, predvsem pa "ni niti slučajno tako dober kot Big Mac." Čela so hitro namrščili tudi pri Googlu in nekaj ur po objavi oglasa spremenili kodo na svojih strežnikih tako, da se pomočnik na točno to frazo z burgerjem ni več odzival.

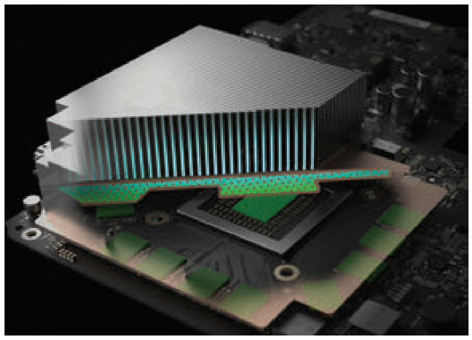


Kljub hitri blokadi zvijače se jim pri Burger Kingu smeji, saj so zagnali lep kraval. Nadejamo se posnemovalcev pri vsem, od avtov do dildov.

To ni prva ugrabitev domačih pomočnic, je pa bržčas prva s premišljenim namenom. Januarja je denimo neljubi pripetljaj v Kaliforniji zabeležila Amazonova Alexa. Ob televizijski novici o nakupu otroške hišice za punčke, ki ga je skozi echo po nesreči izvedla neka deklica, je voditelj ponovil njeno frazo in s tem sprožil Alexe pri gledalcih, da so še same zaštartale z naročanjem igrače. Niso ga končale, saj se morajo nabave dodatno potrditi, toda dogodek je vendarle poskrbel za razburjenje. Te nerodnosti so posledica dejstva, da hišni pomočniki še ne znajo razločiti med glasovi različnih ljudi. Skokovit napredek v prepoznavi govora, ki smo mu priča zadnja leta, namreč v mnogočem sloni na izboljšanem filtriranju glasov, ki signal očisti šumov in ga zmanjša na velikost, ki jo lahko hitro prebavijo strežniške farme za prepoznavo govora v oblaku. Toda ta proces zvoke hkrati oskubi lastnosti, po katerih se spozna različne ljudi! Za razločno tolmačenje tako pomena kot lastnika bo potrebne še več procesorske moči ali kak drug prijem. Androidni telefoni znajo za silo prepoznati lastnika (trusted voice) in nekaj podobnega si Google prizadeva dodati v napravo home. Potem bo treba na obisku pri prijatelju le-tega dobro oponašati, če mu bomo želeli pohecati pomočnika in naročiti pico velikanko. *(ag)*

Škorpijon kuka izza zavese

Kakor PS4 bo tudi xbox one dobil nadgrajeno inačico, ki pride koncem tega leta. Konzola nima še niti imena, le strupeni kodni naziv 'project scorpio', o katerem je naposled znano nekaj več konkretnosti. Grafične silnosti bo skoraj petkrat več kot pri navadnem xboxu one. Številka se glasi šest teraflopov, kar je na ravni nekoliko močnejših računalniških kartic. Mimogrede, flop ne pomeni neuspeha, ampak je groba enota za merjenje računske moči, podobno kot 'konji' pri avtih. Kratica stoji za 'floating point operations per second'. Po navedbah naj bi bil škorpijon dovolj mišičast za pravo 4K-grafiko brez trikov, kot jih dela PS4 pro (ta zmore 4,2 Tflops), in za najboljšo izkušnjo virtualne resničnosti. Tu logično pričakujemo povezavo z riftom. Glede na XBO bo nadalje hitrejši AMDjev osrednji 2,3-gigaherčni osemjedrni procesor, sistemskega pomnilnika pa bo 12 giga GDDR5 namesto osem giga starega DDR3. Trdi disk bo terabajten in sučen, dočim bo optični pogon podpiral 4K-bluraye. Playstation za UHD-ploščke ne mara niti v izvedenki pro, četudi je Sony skrbnik formata BD. Hecno.



Oblika še ni znana, bo pa notranjost po promoanimacijah sodeč dobro prezračena, z velikim ventilatorjem. To je tudi plus xboxa one napram PS4.

Stroj, katerega zunanjost ostaja skrivnost, bo stoodstotno nazajzdružljiv tako s špili za xbox one kot za XB360. Oboji naj bi tekli gladkeje in bili videti ličnejši, naslovov ekskluzivno za scorpia pa naj ne bi bilo. Kakor na Sonyjevem bregu bo moralo vse delovati tako na novi kot na stari izvedenki. Cena? Zazdaj se ne ve, šušlja se o 500 evrih, stotaka več od Sonyjeve zastavonošne konzole. Glede na zmogljivost se postavka sliši pravšnja, a zdrava prodaja bo po vsej verjetnosti terjala nižjo. Microsoft se je navsezadnje že opekel s previsoko postavko. Bržda bomo za strošek izvedeli in nadgrajene xboxove igrice gledali na E3ju, ki bo letos potekal od 14. do 16. junija. Zazdaj smo bili deležni le prizorov iz tehnološkega dema z neko privlačno steampunkovsko znanstvenico, iz katerega ne



Steampunkovski, v grafiko usmerjeni demič prepričuje, da bo scorpio zmogel true 4K in HDR, magičnima kraticama pa naj bi se pridružil še VR.



Ena redkih Microsoftovih prihajajočih ekskluziv, risankasti mmo Sea of Thieves, bo videti najbolje na škorpijonu. Sebi lastnih iger pa ta ne bo imel.

velja sklepati prav dosti. Šušljanja in natolcevanja pa velijo, da bo Sony prav zaradi scorpia, ob katerem PS4 pro ne bo več najmočnejša drkalica, že naslednje leto splovil playstation 5! Glede na krepko prodajno prednost te znamke pred xboxom in dejstvo, da Microsoftov strupenež ipak ne bo 8K-, absolutno next-gen stroj za nizko ceno, gre tovrstne izjave 'mnenjskih voditeljev' jemati s kilogramom soli. *(sn)*

Guinnessova VR-rekorda

Navidezna resničnost je postala uradno priznano dosežkarsko področje, na katerem je aprila padlo dvoje Guinnessovih rekordov. Enaintridesetletni Avstrijec Johannes Loeffelmann je na Dunaju ob otvoritvi nove Saturnove štacune s šlemom na glavi igral natanko 28 ur, 43 minut in 24 sekund. Pri tem si je lahko vsako uro vzel parminutni odmor za pijež, jedež in ščijež. Uporabljal je playstationov sistem, morbidna pa je vsebinska izbira. Pričakovati bi bilo, da se je možak preizkusil v ducatu špilov, vendar kronike pravijo, da je ves čas preživel v Job Simulatorju. To je preprost, risankast skupek štirih služb, ki jih opraviš v dveh urah, in rabi bolj demonstraciji VRa kot resni izkušnji. Res nenavadno.
Več raznolikosti sta si privoščila Njujorčana Alejandro Fragoso in Alex Christison med maratonskim VR-gledanjem filmov. Fanta sta brez slabosti in vrtoglavice zdržala polnih 50 ur s petminutnimi prekinitvami vsako uro. Na glavi sta imela predelana rifta, ki sta motrila odprte oči, z energetskimi pijačami in grickalicami pa ju je podprl tajvanski založnik Cyberlink, ki promovira predvajalnik PowerDVD 17. Po več ducatih pregledanih filmih ju je preveril zdravnik, ki ni ugotovil nobenih posledic. Morda ni bil prave sorte dohtar, kajti obema je nezdravo početje maratonskih proporcev stalna praksa. Alejandro recimo drži tudi uraden rekord 94-urnega buljenja v Netflix. *(lf)*



Takole sta dva Aleksandra 50 ur krokarsko gledala filme. Ne ona dva ne zdravnik niso zaznali nikakršnih slabosti. Očitno smo pri Jokerju res slabiči, da javkamo že po pol ure nošenja VR-čelade.



'Velik korak za človeštvo' v kockasti izvedbi

Leto 1969 je v človeških kronikah zlasti pomembno, saj je takrat naša vrsta prvikrat stopila na izvenzemeljsko telo. S tem se je izpolnila Kennedyjeva obljuba, da bo Amerika osvojila Luno pred koncem desetletja. Operaciji je bil namenjen program Apollo, odločilna pa je bila misija 11. Pričelo se je 16. julija z izstrelitvijo 110-metrske rakete Saturn V, največje in najbolj močne rakete vseh časov. Kar 3000 ton je tehtala, ko je trojico astronavtov dvignila z Zemlje. Že po dvanajstih minutah se je, olajšana dveh rezervoarjev, utirila v orbito, naredila krog in pol okoli očetnjave ter se nato usmerila proti 400.000 kilometrov oddaljenemu naravnemu satelitu. Takrat je odpadel poslednji del pogonskega Saturna in pot je nadaljevalo le glavno plovilo Apollo. To je v Mesečevo orbito vstopilo dva dni kasneje in po večkratnem obkroženju je modul z Neilom Armstrongom ter Buzzom Aldrinom 20. julija pristal v Morju tišine. Od tistega velikega trenutka izhaja citat *"The Eagle has landed"*, še bolj zgodovinski stavek pa je izustil kapitan odprave Armstrong, ko se je dotaknil prašnih lunarnih tal: *"To je majhen korak za človeka, a velik za človeštvo."* Po nekaj urah guncanja afen med kraterji sta se astronavta z gornjim delom modula izstrelila nazaj v orbito in se spojila s komandnim centrom, kjer ju je čakal Michael Collins. Domov se je podala samo vrhnja kapsula, ki je v Tihi ocean z nepoškodovano trojico padla 24. julija.



Lego je pred nekoč že imel modelček Saturna V in lunarnega modula, ampak tisto je bila igrača. Tokratna raketa bo velika meter in široka petnajst centimetrov ter docela modularna. S priloženimi stojali jo bo moč vodoravno postaviti na polico.

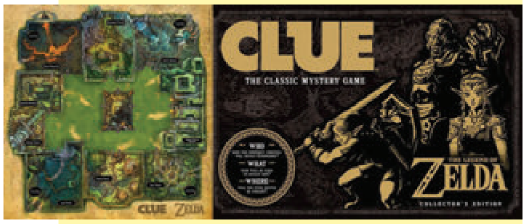
Da ta veliki korak naše civilizacije ne bo romal v pozabo, bo poskrbel tudi Lego z zbirateljsko izdajo podviga. Junija bodo na police svojih uradnih trgovin, prav tako v ljubljansko, poslali 120 evrov vreden avtentičen model rakete Saturn V. Ta bo visok en meter, z odstranljivimi pogoni in z vsemi moduli v špici. Z njim si bo vsakdo lahko točno predstavljal vse faze nepozabnega dosežka. Priložene bodo minifigurice vesoljeplovcev in knjižica z dodatno izobraževalno vsebino, škatla pa po letnici dogodka vsebuje 1969 koščkov. Zanimivo, da ideja za maketo ni 'uradna', marveč je izšla iz programa Lego Ideas, kjer ljubitelji sestavijo predloge, nakar javnost o njih glasuje. Dotičnega sta priskrbela francoska študenta, ki bosta kot vsi uspešni projektanti deležna odstotek od dobička. *(lf)*



Ameriški bogovi so padli na glavo

Oziroma na televizijske zaslone, koder je koncem prejšnjega meseca štartala težko pričakovana ekranizacija kultnega romana Neila Gaimana American Gods, dobitnica nagrad hugo in nebula. Gre za mešanico fantastike, ZFja, mitologije, kriminalke, grozljivke in še česa. Osredotoča se na dvojec, ki rajža po Združenih državah in se ubada s starodavnimi božanstvi. Ta kot v Populousu potrebujejo verovanje, segajo pa od slovanskega Črnoboga do nordijskih vojskovalcev. Malozaslonska priredba, ki ni na razpolago za zaužitje na dušek, temveč prihaja tedensko, ni čisto zvesta izvirniku, temveč gre za posodobljeno priredbo z VR-elementi. Zazdaj je nemogoče reči, če bo izpovedna moč enaka udarni zunanjosti s premnogimi posebnimi učinki, nebrzdano krvavostjo, joški, kontroverznim fukarjenjem in najvišjim irskim škratom v kateremkoli univerzumu. A kaže dobro in Bogov ne gre spregledati. Predvaja jih mreža Starz, katere signal lovi kanal Hudournik, navijamo pa ob tej priliki tako za prečit članka v Jokerju 238 kot branje knjige, ki jo imamo v kakovostnem slovenskem prevodu.

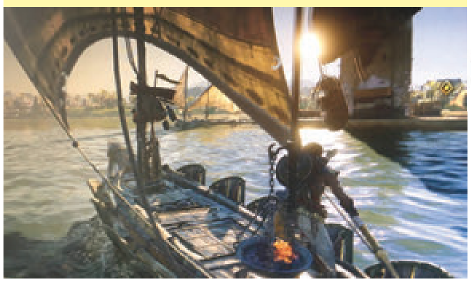
Frišna Zeldina namiznica



Prvo namizno igro je serija Legend of Zelda dobila že leta 1988, kmalu po izidu starodavnice za NES. Tam so ljudje metali kocke, premikali figurice po poljih, ki so nudila bonuse ter maluse, in se trudili nabrati čimveč srčkov. Kasneje smo videli zeldaški monopoli, junija pa pride ameriški detektivski 'board game' z malim vilincem v glavni vlogi. Šlo bo za izvedenko slovitega Clueda, katerega smisel je odkrivanje morilca, to je figure, ki na začetku igre roma v ovojnico. V The Legend of Zelda Clue Board Game bo treba ugotoviti, kdo poseduje moč, da premaga žlehtnega Ganondorfa, kateri predmet je za to potreben in kje si je negativec uredil brlog. Likov bo šest, med njimi kraljična in Impa, ter prav toliko iz igranja znanih predmetov, kot sta bumerang ter prača, dočim bosta med lokacijami v deželi Hyrule tudi Lost Woods in Death Mountain.

Šuš, šuš, a-šuš-in!

Vohljači in zbiralci namigov so izsledili, da se bo letošnji Assassin's Creed klical Origins. Dogajal naj bi se v starem Egiptu in lika naj bi bila kakor v Syndicatu dva, on in ona. Bojda bo šlo za bolj svobodno igro kot običajno, z več vpliva na lastnosti lika po zgledu Skyrima in obilico raziskovanja orjaškega odprtega sveta. Pluti naj bi bilo moč tako po Nilu kot po Sredozemlju! Če je kaj res, bomo izvedeli najkasneje na E3ju.



Indie igre v lepih šatuljah

Zakaj so stare igre mnogokomu boljše od novih? Razlogov ne manjka, eden od njih pa so tudi poželjive škatle in obilica robe. Pakunge računalniških iger so bile njega dni zajetne, kartonske ter razkošno ilustrirane, in ko si jih odprl, si notri našel barvne priročnike, zemljevide iz blaga, celo broširane knjige. Ta romantična doba je žal minila in danes so v modi ohrne DVD-šatuljice, v katerih ni več niti pildka, oziroma neotipljive inačice. A v številnih odjemalcih gori želja po nadmočnih, poželjivih izvodih za na polico ali v vitrino. Titanski založniki jim strežejo s posebnimi edicijami naslovov tipa Destiny in Halo. Kaj pa neodvisniki, ki zvečine itak domujejo v digitalnosti in stežka zberejo bakšiš za otipljivosti?



Ob odličnem twin stick rogue space šuterju Galak-Z prejmeš figurico, palčnik in delujočo kaseto z muziko. Pravi praznik, ko se vse to usuje iz škatle!

Mnogi so sklenili partnerstvo z ameriško spletno stranjo oziroma firmo *Indiebox.com*. Njeno poslanstvo je izdajati manjše naslove za PC, mac in Linux v sladokusnih kompletih. Na seznamu so se znašle mnoge kritiške ljubljenke in ljudske pohvaljenke: Super Meat Boy, Wasteland 2, Stanley Parable, Galak-Z, Axiom Verge, Guacamelee ... Vsako v obliki brez zaščite dajo na plošček in jo skupaj s Steamovo kodo zapakirajo v prostorno šatuljo. Ta je včasih že sama po sebi nostalgično remek delo, na primer z lažnimi, toda vzdušnimi slikami iz 'inačic' za 'PC CGA', 'PC VGA' in 'atari ST'. A vanjo usujejo še nadmočne dobrote, ustvarjene v navezi z avtorji. Naj bo to glava lika iz igre, ki rabi kot obtežilnik za papir (oldskulerji nanj pišejo in rišejo zemljevide za Eye of the Beholder!), glasba na čisto pravi kaseti, plišaste igračke, USB-ključki v primerni obliki, na primer vesoljske ladje iz špila, figurice ... Nekje pride zraven celo kravata! Indiebox vsak mesec izda eno neodvisnico po lastni izbiri, na stranki pa je, za kakšno časovno obdobje se bo na storitev naročila. Okvirni strošek je 25 dolarjev na mesec in davek ter 14 $ poštnine v Slovenijo. Ni tako malo, ampak kolekcionarji že špricajo. *(sn)*



Od strani gledana arkada Hue, v katere svetu spreminjaš barve, je še en primer fizične poželjivosti. Zraven so kipčič, nalepke in Rubikova kocka.

Ob čakanju na vego novi radeoni RX 500

Privrženci rdečega grafičnega tabora napeto pričakujejo radeone s čipom vega, s katerimi namerava AMD naskakovati hitrostni prestol. Toda podjetje je aprila presenetilo in z novo serijo štirih radeonov RX 500 na hitro posodobilo še ponudbo v srednjem delu trga. Te kartice so neposredne naslednice lanske družine RX 400 oziroma bolj osvežitev, saj so spremembe majhne. Bistveno niso spreminjali ne čipov ne rama. Pohitritve so posledica optimizirane proizvodnje, zato so nekoliko dvignili takte. Najmočnejša članica RX 580 ima jedro s 1257 megaherci namesto 1120 MHz kot RX 480, dočim so pri RX 570 kanec navili še pomnilnik. Nekaj drugače je le pri najšibkejši dvojici, RX 560 in 550. Prva ima devetino stream procesorjev več od predhodnice, medtem ko je druga frišna reč, saj gre za ultrapoceni grafikuljo za prenosnike in HTPCje.



AMD sploh ni splovil referenčnih 580tk in 570tk, zato so na voljo v bolj ali manj navitih izvedbah različnih proizvajalcev. To pomeni vrsto dejanskih frekvenc in s tem povezano različne cene.

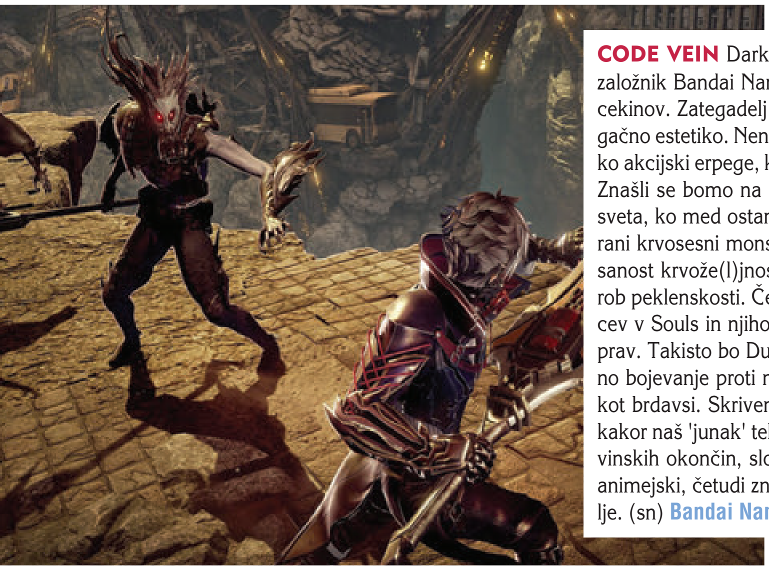
Upoštevaje povedano so hitrostni pribitki pri vseh karticah glede na starejše kvečjemu nekajodstotni. Njihova niša ostaja nespremenjena: zmogljivo igranje v 1080p s sramežljivimi pokuki proti 1440p. Omembe vredna je le še optimizacija porabe elektrike pri načinu z več monitorji, kjer so odpravili hrošč, ki je pri starejši seriji povzročal nepotrebne obremenitve. Cene so takisto enake kot prej: RX 580 gre pri nas za okrog 300 evrov, 570 za slabih 250. Posledično bodo štiristotke v trgovinah enostavno zamenjali s petstotičami, s čimer skuša AMD za silo držati korak z Nvidio. Ta je namreč v preteklem letu z agresivnim nižanjem cen tjakaj vrinila svoj odlični geforce GTX 1060, ki celo na 580tko še vedno gleda malce zviška, in to ob nižji porabi elektrike.

Druga nenadejana najava je novi dvočipovni radeon pro duo v izvedbi z arhitekturo polaris, kakršna tiktaka v seriji 500. Spomnimo: prvi radeon pro duo je lani spomladi sparil dva čipa fiji, kakršna sta v furyjih. Tako je AMD dobil stasito kartico, ki pa jo je zaradi cene poldrugega tisočaka dolarjev in muhastega pomnilnika HBM tržil bolj med uporabniki delovnih postaj kot igričarji. S pro duo polarisom cilja v isto smer, a spričo različnih arhitektur je to drugačna kartica od prvotne. Notri sta dva GPUja enake sorte kot v RX 580tkah, spojena s kar 2 x 16 gigabajti običajnega rama GDDR5, ne samosvojega HBM. Tako gre za klasično developersko mrcino, ki je obenem cenejša od pro dua fiji, saj košta okroglih tisoč dolarjev. Že ali še bo, kajti izid je najavljen ravno za sredino maja. No, našteto maherjem ni skrenilo pozornosti z vege, za katero so pri AMDju pred tedni zatrdili, da je še vedno v planu do konca junija. Kmalu! *(ag)*





ULTIMATE EPIC BATTLE SIMULATOR Epski simulator metanja tisočerih črev na plot je umotvor, kakršen more nastati zgolj v glavi neodvisnika in se zarediti v early accessu. V njem si bo namreč lahko nasproti stalo tisoč morilskih kokoši in oddelek špartancev. Ali rimska legija in divizija soldatov iz druge svetovne. Pa horda pingvinov ter en Chuck Norris. Brez heca. UEBS bo strateški peskovnik, ki ga bomo zagnali takrat, ko bo nek pametnjakovič trdil, da bi oddelek samurajev nasekljal tevtonske viteze. V alfa inačici Japoncev sicer še ni, najdemo pa poleg zgoraj omenjenih denimo zombije, orke in bojne želve. Zadevo poganja močno zmodan Unity in velikost bojnih sil je omejena zgolj z močjo igralčevega računala. Do izida kani avtor Robert Weaver dodati vestnejše formacije bojevnikov, dočim na kampanjo ne gre upati. A kdo jo potrebuje, če lahko na YT pošiljaš kupe ridikuloznih videov z masovno karnažo? (ag) **Brilliant Game Studios za PC, koncem leta**





CODE VEIN Dark Souls se je do nadaljnjega iztekel in založnik Bandai Namco je ostal brez zanesljivega pritoka cekinov. Zategadelj ne čudi napoved slične igre, le z drugačno estetiko. Nenavadno klicani Code Vein bo ravno tako akcijski erpege, ki bo v srcu nosil mogočno temačnost. Znašli se bomo na Zemlji daleč v prihodnosti, ob koncu sveta, ko med ostanki nekdanje civilizacije blodijo zmutirani krvosesni monstrumi. Velika moč namreč terja zapisanost krvože(l)jnosti in prav ta bo številne potisnila čez rob peklenskosti. Če te vse to spomni na sistem nemrtvecev v Souls in njihov cikel rojevanja in propadanja, imaš prav. Takisto bo Dušam slično tretjeosebno realnočasovno bojevanje proti maloštevilnim sovražnikom, ki udarijo kot brdavsi. Skrivenčeni, strašljivi monstrumi bodo imeli kakor naš 'junak' tehnološke dodatke v slogu mask in kovinskih okončin, slog pa ne bo evropsko gotski, marveč animejski, četudi znova jako temačen. In ringlšpil gre dalje. (sn) **Bandai Namco za 'domače konzole', 2018.**





MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE

Združevanje domišljijskih vesolij je zadnji (a ne poslednji) krik mode, in prav to se bo zgodilo v tej pretepačini. Dvoje negativcev, Marvelov nadinteligentni Ultron in mišičnjaški Sigma iz Capcomovega Mega Mana X, se bo združilo v Ultrona Sigmo (logično) in z ostudno močnim virusom ogrozilo univerzuma obeh podjetij. Štorija, podajana skozi epske animacije, naj bi bila tako široka kot povsem ridikulozna ter se bo osredotočala na marvelovske Neskončnostne kamne, ki lastniku dajejo božje moči. Bo pa fabula kakopak le izgovor za tipsko arkadno štetje reber v klasičnem pogledu od strani, kot pritiče založniku Street Fighterja. Vsak od dveh igralcev bo nadzoroval dvoje likov, ki ju bo taktično in akcijsko izmenjaval za daljše preživetje ter daljšanje grafično eksplozivnih kombinacij. Medtem ko bo eden garbal, bo uletel drugi in sodeloval pri kaznovanju ali ga nadaljeval. <vstavi onomatopoetične stripovske medmete> Tepež je videti nekaj bolj metodičen od tradicionalnega razturja, kot smo mu priče v ultimativni trojki, in bo v poenostavljeni obliki ciljal tudi na začetnike. Lastnosti likov pa bo moč do neke more prilagajati z infinity stoni, ki bodo določali tako moč in hitrost kot omogočali izvajanje teh ali onih specialk. Capcom bodo representali najmanj Ryu in Chun-Li iz SFja, Chris Redfield iz Resident Evila, Hiryu iz Striderja, Morrigan iz Darkstalkers, Mega Man X in Sigma. Zaenkrat napovedani Marvelovci pa so (originalni) Captain America, Thor, Iron Man, Hulk, Captain Marvel, Hawkeye, Rocket Raccoon in Ultron. Ob izidu za obe ta močni konzoli in PC bodo na razpolago navadna, deluksna in zbirateljska edicija; slednja bo stala 200 evrov in bo vsebovala štiri povezljive figurice ter škatlo neskončnostnih kamnov, ki bodo dejansko svetili. Frajersko. Naknaden DLC s fajterji je samoumeven. (sn) **Capcom za PC, PS4 in XBO, 19. septembra**



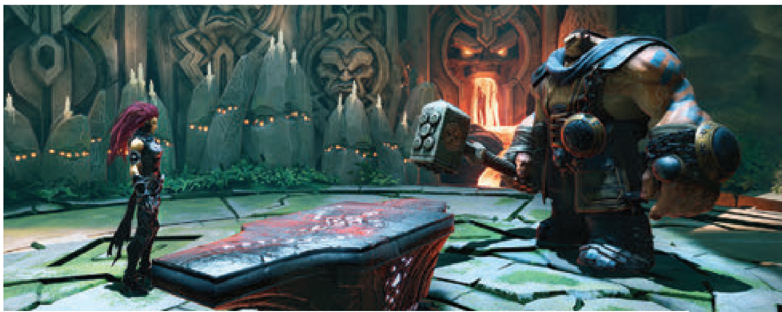






INTO THE BREACH Ko se nad Zemljo usujejo orjaški insekti, ki prevračajo nebotičnike, je odgovor človeške civilizacije lahko samo en: gigantski bojni stroji. To je zasnova futuristične indie strategije Into the Breach, ki ima pridih poteznega Pacific Rima. Izometrična pikslasta prizorišča s štirikotnimi polji spomnijo na Advance Wars, toda boj bo bolj odpuljen. Mechi bodo lahko trgali kose gora in jih metali gigažužkom v fris, pa celo skakali nazaj v času. Za zmago bo treba skrbno spajati veščine različnih bojnih strojev v našem oddelku. Na primer z robotom rokoborsko vreči monstrume na kup, kjer jih bo naenkrat skuril udar artilerije. Špil izdelujejo avtorji odlične vesoljščine Faster Than Light in njeno zapuščino bo moč videti v tem, da bodo stopnje v slehernem bitki nastale naključno. (ag) **Subset Games za PC, nekoč**

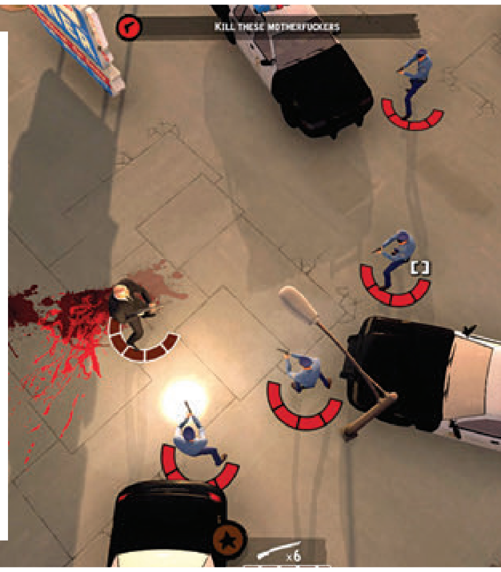


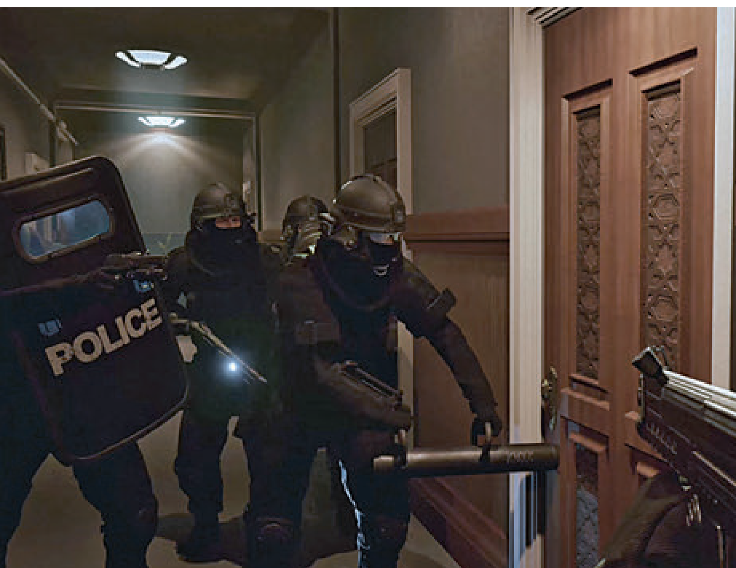


DARKSIDERS III Jezdeci apokalipse so štirje in v značilno risankasti sekljaški seriji Darksiders smo doslej zaigrali kot mišičasti Vojna ter zmikljivi Smrt. Trojka bo prelomila s tradicijo, kajti namesto Kuge ali Lakote bomo postali Bes, Fury. Ta nesvetopisemska coprnica, ki se bo trudila s čarovnijami in magičnim bičem spet vzpostaviti ravnotežje med dobrim in zlom. Živ, odprt svet bo segel od nebes prek preraščenih ostankov civilizacij do pekla, ovire in sovrage pa bo babura premagovala tudi s spreminjanjem v različne pojavne oblike. Te ji bodo darovale tako nova orožja kot ploščadne in druge sposobnosti. Pod črto bo morala potolči sedmero Smrtnih grehov in njihove številne podanike, od mitskih kreatur do silnih pokvek. Čeprav je še daleč do izida in ni na razpolago kaj dosti podatkov, pa se nekaj ne bo spremenilo. In sicer to, da bo šlo vnovič za grafično privlačno, spektakularno mešanico Zelde, God of Wara ter Perzijskega princa. Mimogrede, dela jo skupina Gunfire Games, ki so jo osnovali ubežniki iz Vigil Games, avtorjev enice in dvojke. Vse je torej na svojem mestu. (sn) **THQ Nordic za PC, PS4 in XBO, 2018.**

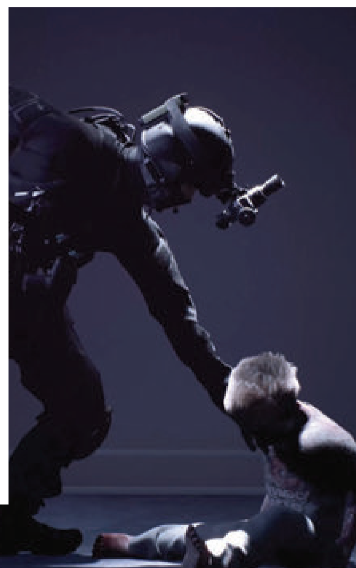


RESERVOIR DOGS: BLOODY DAYS Četrt stoletja je minilo, odkar so gospoda Modrega ustrelili, gospod Oranžni je priznal, da je policaj, in gospod 'funny-looking' Rožnati jo je pobrisal z diamanti. Tarantinovi Reservoir Dogs niso bili takojšnja uspešnica, marveč je film postal kulten šele po Šundu. Po njem smo pred dekado že dobili špil, ki je bil enako krvav kakor beden, zdaj pa neka španska ekipa ravno zaključuje razvoj novega. A če je bila prva inačica od zadaj gledajoča streljanka, ki je osvetlila nekatere zgodbovne luknje, je tale drugačne sorte. Šlo bo za od zgoraj opazovano arkado, ki spomni na Hotline Miami. V njej bomo s trojico roparjev arkadno napadali banke in draguljarne. Posebna finta bo v tem, da bomo dobesedno vodili vsakega, a ne sočasno, marveč sosledno, s previjanjem časa. Če nam bodo recimo gospoda Blontnega v njegovem pohodu ubili, bomo to preprečili z gospodom Rjavim v naslednji časovni reviziji. To nakazuje taktično, miselno igro, ki bo obenem jako nasilna: v predstavitvi je bilo pobijanje policajev in civilistov zelo nazorno. Vprašanje je le, koliko bo imel izdelek dejanske povezave s filmom, kajti vključeni ne bodo ne obrazi ne glasovi, pa tudi zgodba ne deluje kot tista s platna. (lf) **Big Star Games za PC in XBO, koncem maja**





SWAT: READY OR NOT Taktične moštvene streljanke so lahko zelo privlačne in ena od serij, ki je to zvrst utemeljila, je SWAT. Po skoraj desetletju prihaja sodobno poglavje simulacije posebnih policajev. Početje bo pričakovano: reševanje talcev, lov na teroriste, varovanje tarč, razganjanje vegetarijanskih skrajnežev ... Kajpakda v ekipi, ki bo lahko tudi živa inštela do osem soigralcev. O samih misijah kaj prida ni znanega, poudarjajo pa avtorji verodostojnost vsega. Možno se bo 'analogno' plaziti, sklanjati in kukati izza preprek ter postopno odpirati vrata. Vsi objekti, naj bo to pohištvo ali ograja, bodo imeli svoje fizikalne lastnosti in se bodo temu primerno obnašali ob streljanju. Nadalje kani biti fizika krogel in škode visoko napredna, tako v odbojih in razpadanju izstrelka kot v učinku na telo. Posebej omenjajo realistične vstopne in izstopne rane ter raznos droba po prostoru. Vključena bo seveda oficielna oprema ameriških specialcev, od pušk in elektrošokerjev prek ogledalc in ščitov do robotov. Obljubljajo takisto štorijo, tako da vse skupaj ne bo le brezoseben niz nalog. (lf) **Void Interactive za PC, PS4 in XBO, 2018.**





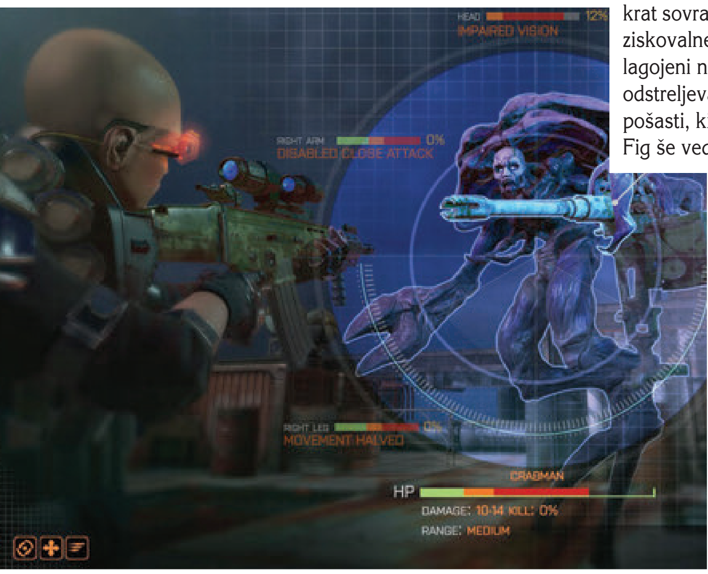


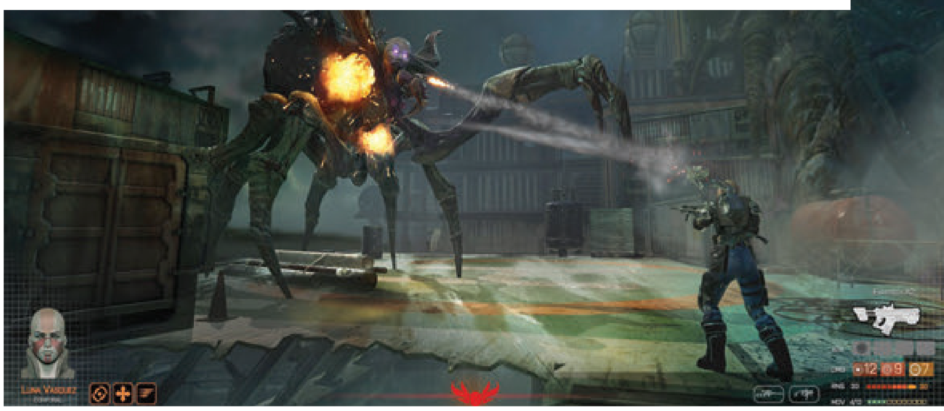
WARGROOVE Nintendo pošlje odvetnike nad vsakogar, ki si drzne oskruniti njihove blagovne znamke, zato bi umeli kakšno legalno pismo dobiti tudi pri razvijalcu Chucklefish. Med drugim zato, ker svoj kockavi projekt Wargroove prostodušno razglašajo kot 'spiritualnega naslednika Advance Wars'. Slednje je proslavljen niz nekoliko poenostavljenih, a izredno igra(l)nih in privlačnih strategij za stare sisteme, kot sta game boy advance in DS. Tako kot tam bomo enote potezno premikali po poljih, le da bo okolje pravljično srednjeveško, ne prav drugače kot v Fire Emblemih, še eni Nintendovi lastnini. Ko se bodo srečale, se bodo preselile na ločen zaslon in se filmsko spopadle, naj bo šlo za viteze, menihe ali zmaje. Na njihove lastnosti bodo vplivali 'gruvi' poveljniki, ki jih bo dvanajstero. Vsak bo imel lastno, bojda dolgo enoigralsko kampanjo, vdelano pa bo takisto spletno in lokalno večigralstvo. Cease and desist? (sn) **Chucklefish za PC**

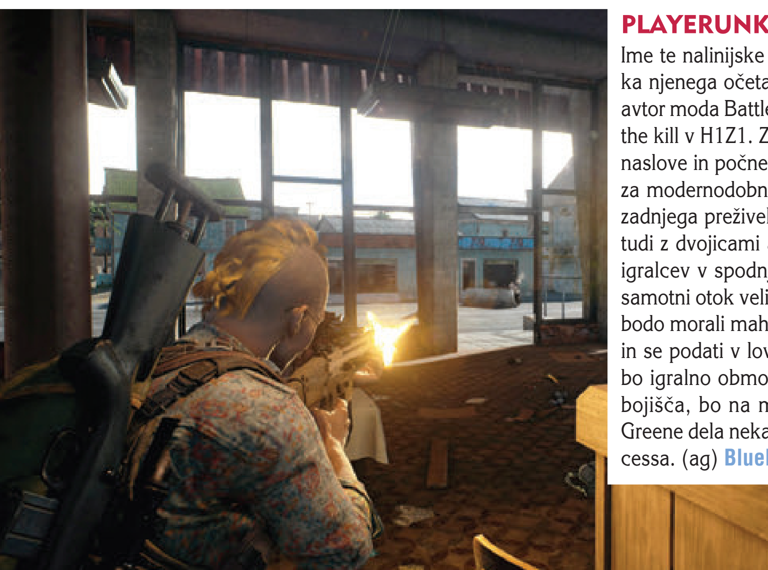




PHOENIX POINT Legendarni dizajner Julian Gollop po propadu Microprosa koncem devetdesetih še ni ponovil uspeha proslavljene serije poteznic X-COM. To namerava spremeniti s Phoenix Pointom, ki beleži njegovo vrnitev k formi ambicioznih moštvenih strategij, v katerih pretepamo zle vesoljce! Špil pripovedno ne bo vezan na nobenega od preteklih. Postavljen bo v leto 2057, desetletja po tistem, ko taleči se led v morja spusti dotlej speči izvenzemeljski virus. Ta okuži morski živelj in oceane odene v nevarno žolco, ki mutira vse po spisku. Ko prične smrtonosna megla siliti na kopno, se jame človeštvo boriti za golo preživetje. Tedaj nastopi starodavna klika varuhov Zemlje, Phoenix Project, ki na kup zbere soldate in znanstvenike, da bi se alienski nesnagi postavili po robu. Igra bo tako sledila klasični zasnovi Xcomov, s poteznimi boji oddelkov specialcev, ki jih bo povezovala strateška karta celotnega planeta, na kateri bomo odbirali misije.
Toda Gollop se ne misli zadovoljiti s starimi recepti in bo v Phoenix Point vdelal vse, kar se mu je v glavi rojevalo od Apocalypsa dalje. Oblegano človeštvo bodo nadzorovale številne frakcije z zelo različnimi, dostikrat sovražnimi pogledi na soočanje z nezemljani. Treba bo izbirati zavezništva, kar bo odprlo samosvoje raziskovalne smeri. Tudi sovražniki ne bodo stali križem lovk in bodo z vsakim tednom bolj zmutirani ter prilagojeni na naše napade. Soldatje bodo naleteli na grozovite šefe, ki jih bo treba onesposabljati z merjenim odstreljevanjem okončin. Kot da to ne bo dovolj, bodo iz morja nad mesta prilomastile kot gora ogromne pošasti, ki jim bo treba s frčalom pristati na hrbtu in jim v taktični misiji skozi oklep vstaviti strup. Na portal Fig še vedno pritekajo soldi, a projekt je že potrjen. (ag) **Snapshot Games za PC, koncem 2018.**







PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
Ime te nalinijske tretjeosebne streljanke izvira iz vzdevka njenega očeta. 'Playerunknown' je Brendan Greene, avtor moda Battle Royale za mod DayZ in načina king of the kill v H1Z1. Zdaj je Greenu dovolj šlepanja na druge naslove in počne samostojnega – Battlegrounds. Šlo bo za modernodobni battle royale, torej neusmiljen boj do zadnjega preživelega. Ali skupine, saj bo mogoče igrati tudi z dvojicami ali manjšimi gručami ljudi. Do stotnijo igralcev v spodnjem perilu bodo s padalom odvrgli na samotni otok velikosti osem krat osem kilometrov. Tam bodo morali mahoma nabrati naokrog raztrosene puške in se podati v lov na glave, kajti vsakih nekaj minut se bo igralno območje zožalo. Kogar bo meja ujela izven bojišča, bo na mestu usmrčen. Sliši se enostavno, a Greene dela nekaj prav, saj je špil že uspešnica early accessa. (ag) **Bluehole za PC, na pomlad 2018**




2i FILM
Disney · PIXAR
Avtomobili
3
V KINU OD 15.6.
3D
SINHRONIZIRANO

SLABO SPREJETA MARVELOVA RAZNOVRSTNOST





Kdor želi čitati poznanega Wolverina, mora poseči po periodikah X-Men, Weapon X ali pogojno Old Man Logan. V zvezku, na katerem piše Wolverine, pa kremplje vihti klon Laura (X-23). Razočaranje je tudi, če namesto Deadpoola kasiraš – racmana.

Iz gore pisanih zvezkov, polnih risanih maškar z besedami v oblačkih, **LordFebo** pove, da spreminjanje rase in spola znamenitim junacljem ni bila posrečena poteza.

Kranjci založbo Marvel poznamo po filmih z Avengerji, risankah s Spider-Manom in vseprisotni licenčni robi. Geeki uživajo še v njihovih TV-serijah in videoigrah, medtem ko stripe spremlja malokdo, saj jih pri nas ni. Zadnji ameriški rešimož je imel v oblačku slovensko besedo leta 2003, ko je nek primorski založnik hrabro prevedel par Spideyjev in X-Mož. In le največji metuzalemi pamtijo Osvetnice (Avengers), Nebojšo (Daredevila) ter Gvozdeno pesnico (Iron Fista), ki jih je jugoslovanska časopisna hiša Dečje novine izdajala pred več kot pol stoletja. A vendarle stripi ostajajo temelj superjunaških svetov in čeprav po zaslužku ne dosegajo filmskih povesti, se prodajajo bolje kot kdajkoli. Tudi zaradi vpliva filmov in nadaljevank, ki navdušence zlakotnijo po novih peripetijah omiljenih likov. Njihove tiskane zgodbe so seveda mnogo širše in globje, kot jih poznamo s platen, saj so obdelale že desettisoče dogodkov. Alternativna vesolja, potovanja skozi čas, križanja, obrnjeni moralni kompasi in umiranja – pisci izkoriščajo vse možnosti, da ohranjajo bralce. Eden takih prijemov, ki se ga Marvel pridoma poslužuje zadnja leta, je nadomeščanje obrazov oziroma podlag poznanim junakom. Ampak pobuda za tako početje se ni rodila v glavah ustvarjalcev ...

ZAHRBTNE SPREMEMBE

Da kostume in moči prevzemajo druge osebe, seveda ni nič novega. Na DCjevem bregu si je Batmanovo masko recimo nadela vsaj šesterica Gothamčanov, vključno z Gordonom. Toda razlogi za take spremembe v pripovedi so bili kreativni in začasni. Marvel pa se je po drugi plati politično odločil, da 'diverzificira' uveljavljena imena. Frišno podlago je z muslimanko Kamalo Khan prva dobila Ms. Marvel. Obarval se je prav tako Spider-Man, saj je Petra zamenjal hispanski fant Miles Morales. Z izgovorom, da Asgardčan Odinson ni več zmožen vihteti kladiva Mjolnirja, je Thor postala medicinska sestra Jane Fosters. Moč je jenjala takisto Stevu Rogersu, zato si je triko Stotnika Amerike nadel zamorec Sam Wilson, bivši Falcon. Nenazadnje tudi Hulk in Iron Man nista več Bruce Banner in Tony Stark. Zelenec je po novem Korejec Amadeus Cho, v kovinskem oklepu pa tiči afronajstnica Riri. Namečkoma so razni stranski liki, od Colossusa do Hulklinga, dobili istospolno usmerjenost. Uradne razlage sicer ni bilo, vendar je jasno, da želi njujorška založba po sili razširiti skupnost na rovaš politično korektne drugačnosti. Da se bodo lahko s heroji poistovetili še črnčki, punce, poševnookci in ritopiki.

Marvel je največja zahodna tovarna stripov z 41-odstotnim tržnim deležem v Severni Ameriki in okoli devetdesetimi aktualnimi zvežčiči. Krovnemu Disneyju prinaša veliko dolarjev, toda dejstvo, da ima konkurenčni DC stalno večino mest med prvo prodajno deseterico, lastnikom ni pogodu. Ko se je preteklo četrtletje zaključilo z znatno več vrnjenimi zvezki od načrtovane remitende, so kravatniki naredili orenk raziskavo med bralci in se sestali s prodajalci.



Na filmske odre druge barve in spolovila (še) ne vplivajo. Na tem področju Marvel dela dobro. Julija pride Petrov Spidey, novembra Odinsinov Thor, februarja Black Panther, najbolj pričakovan pa je dvodelni Infinity War, ki štarta ob letu osorej. To bo spektakel vesoljskih razmerij, kajti Thanos je vse bliže polni rokavici Kamnov neskončnosti ...



Takole so videti nekatere aktualne stripovske serije, ki predstavljajo kontinuiteto All-New, All-Different Marvel iz leta 2015. Bruce Banner in Peter Parker sta kao umrla (dasi je slednji medtem že vstal od mrtvih), ostali ta stari so opešali, zato je prišel nov rod drugih barv in spolov. Kar naenkrat je bel moški postal ogrožena rasa.

Dognali so, da njihov model ni tako posrečen, kot so se nadejali. Sveži frisi prepoznavnih šem so namesto pridobivanja publike pričeli odjemalce v resnici odvračati. Ko je bajeslovje enkrat tako močno definirano in v popkulturi, se ga ne da izbrisati in na novo začrtati, zlasti ne v neiskrenem iskanju zaslužka. Temni Pajkomož, ona-Thor in poševnooki Hulk niso več znanci iz otroštva, marveč ponaredki. Niti temnopoltim bralcem se črni Stotnik Amerika ne dopade in zoper spreminjanje 'blagovnih znamk' se je obregnil celo Stan Lee, avtor večine omenjenih režimožev ter žen.

STARCE NAZAJ!

Da bi hiša popravila vtis in dokazala, da stari junaki niso izginili za vekomaj, so v pripravi novi štorijalni loki. Secret Empire je ravno štartal in prinaša nepredstavljivo premiso: Steve Rogers kot vzorni Captain America je bil ves čas speči agent zlohotne organizacije Hydra. Da se je to zgodilo oziroma da on misli, da je tako, sta kriva Red Skull in kozmični artefakt Kobik. Proti grozeči nevarnosti se bodo morali složno boriti vsi dobri Marvelovci, kar pomeni, da bodo razprtije Civil Wara II med Iron-Manom in Ms. Marvel pozabljene.



Stotnik je že ves čas zloben in član Hydre, ki prek njega vodi svet druge svetovne vojne dalje! To je temelj ta mesec začete štorije Secret Empire. Je vse le v Štefovi glavi ali gre za igranje s časom? Ideja tudi za film!

Drugi venček se imenuje Generations in bo v desetih dogodivščinah povezal nove like s svojimi izvirniki. Menda bo zaključek koncem leta tak, da se bodo Tony Stark, Logan, Peter Parker in ostale 'starine' vrnile, novinci pa čudežno izgubili moči ali se preimenovali. S tem se bo pričela namignjena nova sezona Legacy, ki vrača ne zgolj starih imen, marveč tudi originalne kostume. To bi bil posrečen iztek, saj z religijo pač ne gre eksperimentirati. Spider-Man ali Jezus, vsakdo ima kanonizirano izvorno zgodbo in njeno popravljanje je nič manj kot skrunjenje podobe. Sočasno bo Marvel nekatere zvezke ukinil, kajti zaradi količine trpita kakovost in sledenje rdeči niti, ki se vije čez ducate izdaj.



Bralci novih istoimenskih likov niso dobro sprejeli, zlasti ne najstnice v Iron-Manovem oklepu in azijskega Hulka. Jih bodo po nizu Generations izničili, jih spremenili ali iz njih naredili pomagače?



PROSLAVA FILMA ZA 12-LETNIKE

Na praznik Vojne zvezd LordFebo in družba vržejo partijo dejarika ter se ga nalijejo s kowakijskim rumom. Ni jim treba v Orlando, saj oddaljeno-oddaljeno Galaksijo nosijo v srcih. Vseeno poškilijo, kaj silnega se je pripetilo na odmevnem dogodku, in o zanimivostih navdušensko raportirajo.

Star Wars Celebration je tradicionalna piflarska konvencija, ki jo za ljubitelje enega največjih domišljijskih svetov organizira Lucasfilm. Dogodek je štartal leta 1999 v promocijo Grozeči prikazni, odtlej pa se jih je zvrstilo dvanajst, od tega dva v Londonu, en v Nemčiji, en v Tokiu in ostali na ameriških tleh. Vsakoletnost torej ni pravilo in prihodnje uradno druženje bo šele 2019. v še nerazkritem kraju. Letošnja proslava se je odvila med 13. in 16. aprilom v floridskem Orlandu, lučaj od Disneyjevega sveta. Udeležilo se je je več kot sto tisoč jedijev, sithov, jurišnikov, pilotov, droidov, wookijev in kantinskih plesalk ter en rankor. Za 75 dolarjev, kolikor stane enodnevna vstopnica, so prisostvovali številnim panelom Lucasfilmovih ustvarjalcev, videli v živo glavne igralce, prvi uzrli najave frišnih projektov in si ogledali razstavo umetniških skulptur. Ter seveda stikali po štantih z zbirateljskim inventarjem.

Vse najboljše ob 40-letki

Čeprav je bila nestrpnost ob čakanju Force Awakens v Anaheimu pred dvema letoma večja od pričakovanja osme epizode, je tokratni praznik pritegnil zavoljo okroglih štirih desetletij franšize. Davnega 25. maja 1977 je namreč štartalo Novo upanje, ki je nepričakovano spremenilo tako filmsko industrijo kot domišljijska vesolja. Uvodoma je zato na presenečenje vseh prisotnih na oder pristopicljal George Lucas in se spominjal nastajanja prvega filma. Menda mu je produkcijska hiša United Artists po komercialno neuspešnih THX 1138 in Ameriški grafiti odklonila sodelovanje v tretje, medtem ko je bil predstavniku studia Fox slednji film jako všeč. Ko mu je George predočil zamisel o vesoljski sagi z mitološkimi in psihološkimi komponentami ter s kosmatincem, ki pilotira vesoljsko raketo, je sicer zavil z očmi, toda vseeno zajamčil podporo. V tistem času je namreč imela filmska znanstvena fantastika negativni predznak, saj je bila cenena in izrazito otročja. Tudi Lucas je svoje delo označil kot primerno za dvanajstletnike – tedaj in zdaj, s čimer je požel bučen aplavz občinstva.

Retrospektivi primerno se je na prizorišču zvrstilo veliko starih obrazov, med njimi prvikrat Harrison Ford in skoraj slepi Billy Dee Williams, pa velikan Peter Mayhew in pantomimik Anthony Daniels, ki se že četvero dekad preoblačita v Chewbacco in zlatega droida, in celo Ray Parker, ki je v Epizodi 1 atletsko upodobil Dartha Maula. Največ odrskega časa si je v štirih dneh odrezal Mark Hamill, saj je imel povedati za nazaj in za naprej več kot vsi ostali skupaj.



Luke, Han, Georgij, ~~rented midget~~ ewok, C-3PO, Lando in Cheewie – takole se je kos igralske zasedbe prve trilogije spominjal starih vremen. Pri tem niso skoparili s presežniki na račun eden drugega. Resnici na ljubo je bilo zrn med besedičenjem komaj kaj. Nismo izvedeli, počemu v frišnih filmih ni Billyja Deeja Williamsa, ki je izgledal kot Stevie Wonder. Kaj se je zgodilo z Landom Calrissianom, ne povedo ne knjige ne stripi.

EKSKLUZIVNE IGRAČKE

Oblikovalci plastike ne zamudijo nobene priložnosti za prodajo geekovske (pogosto precenjene) dušne hrane. Če se le da, kakšen artikel začinijo z dozdevno ekskluzivnostjo, s čimer spodbudijo hotnost in viralnost. Takih igrač je bilo na štantih precej, v oči pa nam je padla trojica.



• Lego je sestavil detajl z Zvezde smrti iz E4, ko Luke in Han navlečeta nase bele oklepe najslabših strelcev v Galaksiji, da rešita Leio. Prizor je videti skoraj kot lego 'vinjeta' (standardizirana fanovska minimaketa na plošči 8 krat 8). Žal v 40-dolarskem kompletu ni princese, kar je precej bedno.



• 45-dolarsko postavko je nastavil japonski izdelovalec Kotobukiya za vsakega od treh podrobno pobarvanih 12-centimetrskih astrodroidov R2-X2, R4-M9 in R5-D4. Njihove oznake sicer niso poznane, a prav vsi so sodelovali v filmskih letalskih bitkah. Na obeh straneh.



• Funko je pripravil pol ducata izbranih figuric, med katerimi izstopa vinilna mrhovinkarka Rey na svojem puščavskem brzcu. Gre torej za večjo varianto serije Pop!, zato višja cena 25 dolarjev. Po izkušnjah bo kipec kljub škatelni omembi konvencije zelo verjetno tudi v prosti prodaji.

Pri tem je dogajanje povezoval in goste iskrivo spraševal Warwick Davis, eden od pritlikavcev, ki so v Jedijevi vrnitvi skakali po gozdu kot ewoki. Po videopovezavi sta se pokazala še jedija Liam Neeson in Samuel L. Jackson. Qui-Gon Jinn se je pohecal, da je ravno sredi snemanja samostojnega filma z Jar Jarom Binksom, Mace Windu pa je napovedal svojo vrnitev, kajti *"vsi vemo, da jediji preživijo zelo globoke padce."* Kajpakda ni šlo brez solzavih memoarov na preminulo princeso Carrie Fisher, ki bo v osmi epizodi odigrala svojo poslednjo vlogo. Če koga zanimajo te govorance, ki jih je prek deset ur, so na YouTubu uradno objavljeni vsi paneli.

BAGATELCE IZPRED ŠTIRIH DEKAD

• Scenarij je George pisal par let in ga vmes nenehno spreminjal. Prvi osnutek je bil izrazito pravljičen in z žensko protagonistko, vseskozi pa je planiral široko zgodbo, za katero je uvidel, da ne bo šla v en film. Čistopis, ki ga je leta 1975 oddal studiu, je imel naslov The Adventures of Luke Starkiller: Star Wars.



• Harrison ni bil Lucasova prva izbira, saj je z njim že posnel Ameriške grafite in je hotel nov fris. Za vlogo Hana Sola so bili v igri Kurt Russell, Nick Nolte, Sylvester Stallone, Bill Murray, Christopher Walken, Burt Reynolds, Jack Nicholson, Al Pacino, Steve Martin in Chevy Chase. Vseeno je režiser Forda najel za poskusno branje dialogov in fant se je očitno odrezal. V alternativnem vesolju bi bilo za krmilom korelijske tovornjače zanimivo videti kakšen drug obraz, recimo Slyjevega.

• Navdahnjen s Kurosawo je George želel v vlogi Obi-Wana nikogar drugega kot Toshira Mifuneja iz Skrite trdnjave. Dotični japanski igralec je vlogo zavrnil, saj je v njegovem pogledu razvrednotila podobo samuraja.

• Le en igralec je sodeloval v vseh filmih (v osmih epizodah in v Rogue One): Anthony Daniels. Možak že štirideset let tiči v oklepu protokolarnega droida C-3PO. Namečkoma je glasovno sodeloval pri večini drugih projektov, od animiranih serij prek lego risank do iger, kot sta Disney Infinity in Battlefront.



• R2-D2 je vseboval živega pritlikavca, ki je obračal glavo in usmerjal robota. Droid je sprva normalno govoril, za piskanje in čivkanje pa so se odločili šele naknadno. Odgovori zlatega kolega v filmu so vselej reakcije na te izvirne vrstice.

• Bržda najbolj zapostavljen in nepoznan galaktični sodelavec je mišičnjak David Prowse, ki je v originalnem trojčku nastopil v kostumu najbolj prepoznavnega lika, Dartha Vaderja. Čeprav je bilo dogovorjeno, da uporabijo njegov govor, Georgu naglas ni ugajal, zato so zadnji hip najeli globoke glasilke Jamesa Earla Jonesa. Nadalje so ga med mečevalskimi sekvencami spričo nerodnosti nadomestili z gibčnejšim kaskaderjem. Davida Lucasfilm nikoli ni vzel za svojega, menda zaradi izdajanja zakulisnih informacij, zato ga ni na obletnicah, niti ne nastopa v nobenem uradnem dokumentarcu.

• Prvi osnutek Vaderja so sestavili iz nemške čelade in plinske maske, medtem ko je etimološki vir imena 'dark' oziroma 'death invader'. Vader sicer v nizozemščini pomeni oče, kar bi se lepo ujemalo s fabulo. Toda George ga za časa Novega upanja sploh še ni določil za Lukovega fotra. Sorodstvo je razvil šele med snovanjem E5.



• V tunizijski puščavi ob kraju s francoskim imenom Tataouine še danes stoji Skywalkerjev zaselek zemljank z antenskimi stebri posredi ter veliko okostje, ki sta ga na tatooinskem sprehodu srečala droida.

• Na screeningu zgodnjega reza izbrancem je Brian De Palma izjavil "worst movie ever." Edini, ki je od izbrane publike verjel v Lucasa, je bil Steven Spielberg. Ta je sočasno z nastajanjem Vojne zvezd snemal Bližnje srečanje tretje vrste. Režiserja sta se pogovarjala, kateri film bo večji hit, in Lucas je predlagal, da eden drugemu poklonita 2,5-odstotni dobiček svojega izdelka. Štef se je nehote dobro omastil.

• Zadnji prizor filma pokaže Vaderja, kako se odvrti v črnino. Studio je nasprotoval temu odlomku, ki naj bi namigoval na nadaljevanje. Finančna statistika filmov z nezaključeno zgodbo je bila menda slaba, vendar je režiser vztrajal. In nadaljevanje dostavil tri leta kasneje, maja 1980.

• Originalnega Novega upanja ni mogoče videti nikjer razen v skrivnih kotičkih interneta, kamor so ga z VHSov ali laserdiscov nasneli ljubitelji. V obtoku je namreč popravljena različica iz leta 1997. Ta ima nemalo zvočnih, grafičnih in vsebinskih dopolnitev. Med slednjimi najbolj izstopata računalniško dodani Jabba the Hutt na vzletališču Mos Eisleyja in popravek prizora z Greedom. V izvirniku Han morilca enostavno poči, dočim v novejši verziji Greedo ustreli prvi in Han ga nato 'samoohranitveno' ubije. Vse skupaj izpade malce butasto, zato vojnozvezdni fundamentalisti nosijo majice 'Han shot first'.



• Vojna zvezd: Novo upanje je dobil šest oskarjev: za scenografijo, kostumografijo, montažo, izvirno glasbeno podlago, mešanje zvoka in posebne učinke. Nominiran je bil še za stransko vlogo (Alec Guinness), izviren scenarij, režijo in najboljši film. Slednje tri mu je speljal Woodyjev Annie Hall, vendar negativni komentar vodi v jezo, ta pa na temno stran. Poleg zlatih kipcev so v hišo prišli še zlati globus, pet baft, devet saturnov, grammy in hugo. Ni ga bilo naslova, ki bi se temu količkaj približal.

Pokazano in nepokazano

Navdušence je bolj kot gledanje v vzvratno ogledalo privlačila futura. V prvi vrsti to seveda pomeni letošnji film The Last Jedi, katerega prvi napovednik smo vsi skupaj trnovsko pričakovali. V resnici so nam postregli le z dražilnikom, ki ni razkril ničesar. Ne bi bilo nič narobe, če bi ostalo pri tem. A kot veleva holivudska doktrina, bomo do decembrskega izida deležni še dvojca triminutnih spoilerskih napovednikov. Zaslišević Johna Boyege (Finna), Marjetke Ridley (Rey) in celo BBja-8 takenako niso razkrila kakšnih otipljivosti. Precej bolj kvarniški so bili ustvarjalci animirane serije Rebels, ki so v napovedi četrte sezone po nepotrebnem oznanili vrnitev jedijke Ahsoke iz Klonskih vojn. Velika novica je bil tudi Battlefront 2, nova laserska streljačina, kjer bomo prvenstveno na strani fašistov. Govorilo se je še o vojnozvezdnem tematskem sklopu Disneyjevih parkov, o čemer smo poročali pretekli mesec, in o stripih ter knjigah, Medtem je raja veselo zapravljala na štantih; v povprečju kar sto dolarjev po glavi!



Lucasfilm je iz starih fotk in posnetkov pripravil spomenico decembra umrli Carrie Fisher. Nato je na oder uletela njena hči Billie Lourd, katere podoba in govor sta bila docela nevojnozvezdna. Punca se je sicer pojavila v E7, a v resnici nima veze s filmi in se je rodila desetletje po mamini princeskavosti. Tudi sicer se je zdela cela ura krasnih besed in solzic na njen račun od Georga ter Marka nekam pretirana.

Čeprav je Disneyjev predsednik Bob Iger na konferenci pred nekaj meseci omenil, da ima studio položene desetletne plane za franšizo in da bomo v samostojnem filmu o Hanu Solu izvedeli, kako je dobil Tisočletnega sokola ter spoznal kosmatega kamerada, na konvenciji na ta rovaš ni bilo slišati niti besede. Odsotnost zgodbe o mladih Hanovih letih, ki so jo pričeli snemati februarja, je pravzaprav bodla v oči. S tem, da je prenekateri fan pričakoval celo najavo tretje razširjene pripovedi, dozdevno o galaktičnih lovcih na glave oziroma o Boba Fettu. Prav tako šefica Lucasfilma Kathleen Kennedy ni omenila 4K-inačic prvih dveh trilogij, ki so v pripravi, niti ni povedala ničesar onkraj Epizode 8. Recimo o TV-seriji, ki jo s podnaslovom Underworld bojda planirajo za 2018. Ampak da ne razgalijo preveč vsebin, je razumljivo, saj potem ni osredotočenosti. Poleg tega bo julija Disneyjeva bienalna konvencija D23, kjer bo nedvomno obelodanjen tudi kak košček Zvezdnih vojn. Glede na politiko studia povesti zlepa ne bo zmanjkalo. Do nadaljnega velja: po en film vsako leto. Epizoda 0 pride že 23. maja 2019!



Uporniške fanfare, Imperialni marš in Kantinski ansambel so tri od številnih poznanih melodij, ki ljubiteljem že desetletja ježijo dlake. Avtor skladb vseh sedmih epizod je John Williams, glasba prvega filma pa je bila nagrajena z oskarjem, zlatim globusom, bafto, grammyjem in saturnom. Obiskovalci Celebrationa so bili prijetno presenečeni, da je filharmoničnemu koncertu najboljše filmske muzike dirigiral maestro osebno.



Praznika se je udeležil tudi škotski igralec Ian McDiarmid, ki je v drugi trilogiji in E6 upodobil Palpatina oziroma Dartha Sidiousa. V pogovoru se je spomnil, da je Lucas skoparil z detajli na avdiciji. Ko je izvedel, da je vlogo dobil, sploh ni vedel, za kakšne sorte lik gre. Agent mu je povedal, da bo igral cesarja vesolja, kar se mu je dopadlo. Nato se je z voditeljem pohecal, da so cesarstvu v končni fazi zavdali meter visoki plišasti medvedki. Hayden Christensen, Anakin iz E2 in E3, po drugi plati ni rekel prav ničesar omembe vrednega.



Možak je mojster borilnih veščin Ray Parker, ki je nastopil pod rdečečrno masko Dartha Maula. Kot vemo, ga je Obi-Wan na Nabooju presekal na pol kot Krjavelj hudiča. Toda po kanonu sith ni umrl. Serija Clone Wars pove, da je njegov živi torzo odpotoval na obronek Galaksije, kjer je najprej dobil šestnožno telo in nato par kibernetskih nog. V iskanju maščevanja jedijem je doživel mnogo temnosilnih pustolovščin, dokler ga ni na Tatooinu Obi-Wan posekal še v drugo. To pot dokončno, kajti tedaj je že varoval novega izbranca ...


LEGO



STAR WARS ZA DEKLICE

Zadnja filma sta imela v ospredju močan ženski lik in Lucasfilm – ki mu predseduje ženska – feministični trend pelje dalje z risano mikroserijo Forces of Destiny. V nizu nekajminutnih akcijskih dogodivščin, ki na YouTube dospejo julija, bodo namreč ta glavne Rey, Ahsoka, Leia, Jyn, Maz Kanata in Sabine iz Rebels. Čeprav je po videnem sodeč grafika ravninska in zelo preprosta, je produkcija vseeno kakovostna. Zgodbice so udarne in junakinje razen princese grulijo z izvirnimi glasilkami. Disney kani iz Forces of Destiny narediti širšo blagovno znamko s šolskimi potrebščinami, oblekicami, slikanicami in igračami. Slednje so v domeni Hasbra, ki je že predstavil artikulirane igralne figurice velikosti Barbike. Da bodo tudi punčke lahko delale piv piv piv in pšššš bzzzz žvmmmm.



RISANO UPORNIŠTVO S04

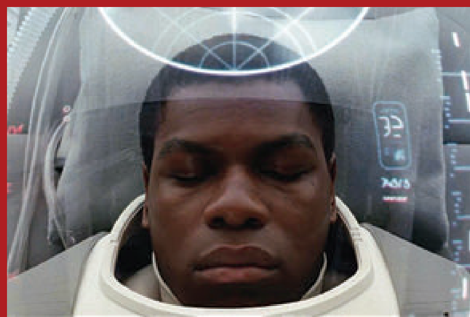
Nekje v ozadju filmov se vztrajno in mladeži pomembno dogaja animirana serija Star Wars Rebels, ki bo jeseni s šestdesetim delom vstopila v četrto sezono. Kronološko je umeščena med tretjo in četrto Epizodo, in čeprav v njej obstajajo Vader, Yoda in Obi-Wan, se osredotoča na skupino svežih oseb. Predvsem upornikov, ki s krova vsemirske ladje Ghost zavdajajo Imperiju in pomagajo pri nastanku partizanske alianse, ključne za Novo upanje. Dotični časovno-dogodkovni lok je že določen, zanimivost pa izvira iz eksplozivne akcije in zanimivih likov. To velja zlasti za glavnega junaka, mladega jedijskega priučenca Ezro Bridgerja, in njegovega učitelja Kanana Jarrusa, ki sta spletla dokaj zakompliciran odnos. Ta se bo nadalje razvijal, saj bo Kanan natančno začrtal pot nadebudnih vesoljskih gverilcev in pazil, da Ezra ne bo skrenil z nje. Temna stran je nenehno na preži! Vrnila se bo tudi Ahsoka Tano, nekdanja Anakinova padawanka, ki se je prvič pojavila v Clone Wars in za katero so po drugi sezoni Rebelov trepetala srca številnih oboževalcev. Četrta sezona se bo približala filmu Rogue One, kar sta že napovedala nastopa Mon Mothme in Sawa Gerrere. S tem letnikom se bodo tako Rebels iztekli.



EPIZODA 8 – JEDIJI IN SITHI NA BALANCI



Vse od januarskega razkritja naslova osme Epizode – The Last Jedi – so se ljubitelji spraševali o njega pomenu. Najprej, ali je v ednini ali, kot gre sklepati iz tujih prevodov, v množini? Režiser in scenarist Rian Johnson je na konvenciji zatrdil, da s tem misli enega samega jedija. Toda ali cilja na Nebohodčevega Luko, ki se je skrušen umaknil v osamo vodnega planeta Ahch-To, ali nemara Rey, ki ga je tjakaj koncem Sedmice prišla obiskat? Tudi po konvenciji ni jasno dosti več, kajti Luke v dražilniku izusti udarno misel: “Vem zgolj eno – prišel je čas, da se jediji poslovijo.” Se je staremu mojstru sfecljalo? Ali gre zgolj za zvito sestavljen video, ki pokaže omahujočega viteza na začetku filma, nakar ga Rey prepriča v nasprotno – da velja red jedijev, varuhov galaksije, nadaljevati, in to z njo?
Brez dvoma bo Luke v Osmici punčaro uril. Brez usmiljenja, kot je nekoč sam švical pod Yodinimi ukazi na Dagobahu. Druge domneve pravijo, da bo film izzvenel v iskanju ravnotežja med svetlo in temno stranjo Sile. Skywalker da ne bo padel v temo, kot so špekulirali nekateri, marveč bo skušal najti povsem novo pot. Dražilnik namreč vsebuje drevo, na moč slično Benduju iz risanke Rebels, ki je bržčas edino bitje v univerzumu, v katerem sta obe plati v ravnovesju. Morda pa gre le za 'običajno' Silino drevo, kakršnega je Luke v stripu Shattered Empire podaril staršem Poa Damerona? Jasno je, da bomo v iskanju odgovorov odšli daleč nazaj do korenin jedijskega in sithovskega reda!
Zagotovo pa Kylo Ren ne bo tisti, ki bi si prizadeval za ravnotežje, kajti v Osmici bo poziral z rumenimi očmi zakrknjenega sitha. Očividno ga je umor očeta dokončno pahnil na temno stran, kar bo povsem sprejel, saj se bo nehal skrivati za masko in bo s ponosom kazal brazgotine, ki mu jih je Rey zadala v prvem dvoboju. Manj vemo o ostalih protagonistih. Finnu bodo v komori z desne slike zrihtali poškodbe in John Boyega pravi, da bo deležen prav toliko pozornosti kot v Sedmici. Naposled se bo moral odločiti, ali se misli končno pridružiti upornikom ali do konca dni zgolj bežati pred Prvim redom. Ta bo kljub bolečemu porazu v E7 še vedno močna bojna formacija, saj so vsi vodilni možje še živi. Pa čak i žena, kajti v smeti pahnjena stotnica Phasma se je nekako rešila iz baze Starkiller. In navsezadnje nismo prišli blizu niti nadzlikovcu Snoku!



E8 naj bi First Order otvoril z monumentalnimi napadi in morda je to tisto, pred čimer v dražilniku bežita Poe in žogasti droid BB-8. Nadejati se moremo vsaj dveh megabitk, ene v vesolju in ene na površju puščavskega planeta Crait. Ta prizor spomni na Hoth, toda režiser je pomiril, da zagotovo ne bo šlo za ponovitev Epizode 5. Skrivnostno je navrgel, da so igralci buljili, ko jim je dal prebrati scenarij, in da bo postalo "res grdo." O novem negativcu s podobo Benicia del Tora ni bilo besed, kakor tudi ne, ali bo Chewie Sokola pilotiral lastnošapno. Billy Dee Williams, ki je igral Landa Calrissiana, na žalost pravi, da ga v filmu ne bo. So pa pokazali novo junakinjo, uporniško mehaničarko Rose. Upamo, da njena naloga ne bo zgolj zadovoljevanje feministov. Hkrati bo E8 zadnji muvi, kjer bomo še videli generalko Leio, kajti v devetki ne bo več nastopala. S Carrie Fisher so uspeli pred njeno smrtjo posneti večino prizorov, tako da je upati, da nam 15. decembra ne bo treba zreti srhljivo umetnih scen.





STAR WARS: BATTLEFRONT II

Novodobni Battlefront gotovo ni najbolj kompleksna večigralska streljanka moderne dobe. A mešanica ekipnega prvoosebnega rešetanja po znanih vojnozvezdnih prizoriščih, rabe kultnih herojev, kot sta Nebohodec in Vader, ter letenja z X-krilci in TIE-borci je bila spektakularna in je našla pot v več kot dvanajst milijonov domov. To je orenk cifra in dotično Silino vesolje je še zdaj krepko obljudeno. Tako bo vsaj še do konca leta, ko pride samoumevno nadaljevanje. Najbolj izpostavljajo prostrano, z zgodbo podprto enoigralsko kampanjo, ki bo zvečine spremljala elitni imperialni 'vod smrti' Inferno Squad z voditeljico Iden Versio. Ja, ženščine so v Star Wars vse bolj prisotne. V želji po osveti cesarjeve smrti bodo ona in njeni pustošili med uporniki v kar tridesetletnem časovnem okviru, ki se bo raztezal od uničenja druge Zvezde smrti na kraju šeste Epizode do začetka Force Awakens. Vendarle Iden ne bo negativka, temveč preprosto heroina Imperija. Igrali bomo tako na tleh kot v luftu ter uporabljali babinega droida in druge pripravice. Takisto se bomo selili v kožo drugih junakov, med katerimi so potrdili Kyla Rena, in nemara bo dodana (PS)VR-podpora. Najverjetneje v obliki posamičnih, naknadno dodanih letalnih misij, tako kot se je primerilo pri enici.

No, srž igranja bo ipak večigralstvo, ki bo širše in morebiti tudi globlje, a nedvomno ne preveč, saj bo špil definitivno ostal široko dostopen. Uporabljali bomo orožja, plovila in opremo iz vseh treh trilogij, tudi aktualne, na primer dvosedi TIE fighter Prvega reda. Obljubljajo boljše in bolj zanimive zračno-vesoljske obračune, v katerih bodo vnovič prisotne junaške ladje v slogu Obi-Wanove karjolce, ter nastopanje v vlogah likov tako svetle kot temne strani, od Rey in Luka do Dartha Maula. Vsak bo imel lastno razvojno drevo z edinstvenimi sposobnostmi, levitev vanje pa ne bo več odvisna od naključno pojavljajočih se bonusov. V normalnih okoliščinah bomo med drugim prevzeli poklice uporniškega borca, imperialnega častnika, jurišnika in droida Federacije. Pot nas bo zanesla na džungelski Yavin-4, na ledeni Hoth, na Takodano, v mesto Mos Eisley ter v strašno postojanko Starkiller. Ker bo Iden tako močna osebnost, bomo obiskali tudi njen domači planet Vardos, kjer otroci odraščajo v miru in sanjajo o tem, da bi nekega dne postali mogočni imperatorjevi vojščaki. Takšni, ki ne ciljajo najslabše v galaksiji.

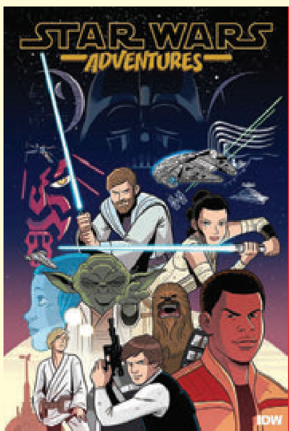
Electronic Arts za PC, PS4 in XBO, 17. novembra





SILA V OBLAČKIH

Odkar je znamka pod Disneyjem, je prek hišne založbe Marvel izšlo nemalo stripov, od splošnogalaktičnih do takih, posvečenih konkretnim likom. Dve leti so na primer izhajale prigode svežega Vaderja med E3 in E4, lastno edicijo pa je imel tudi nek padawan Kanan, ki mu je Ukaz 66 med klonskimi vojnami vzel učitelja. Celo Darth Maul je imel svoj krajši niz s podnaslovom Son of Dathomir. (Tako je ime njegovemu rodnemu planetu, ne fotru.) S tem, da so vse te povesti kanonične in ne bajke neuradnega, razširjenega vesolja, kamor so take zgodbice sodile doslej. Zakaj ima C-3PO v E7 rdečo okončino, denimo razkrije strip, nedvoumno poimenovan The Phantom Limb. Droidu je roko odtrgal hobotnični zverjasec na neprijaznem planetu Taul, rdeč ud pa je potem vzel od kolega, ki se je žrtvoval zanj. (Mimogrede, takisto obstaja oficielna Jar Jarova usoda po E3. Ne strip, marveč knjiga Aftermath omeni, da se uhljati Gungan čuti odgovornega za nastanek Imperija in se v pokoro udinja kot ulični klovn na rodnem Nabooju.) Jeseni bo slično razkritje usode dobila še stotnica Phasma. Kot vemo, je chrometrooperko Chewie zabrisal v kanto za smeti tik pred uničenjem postojanke Starkiller. Toda Brienne se je čudežno znašla na spisku sodelujočih v E8. V tiskovini bomo izvedeli, kako ta klavrno neizkoriščen lik apokalipso preživi. Večja novost bo otrokom namenjena edicija Star Wars Adventures, katere namen je osemletnikom predstaviti Galaksijo daleč daleč stran, Silo, laserje in rankorje. Udarne uradne pripovedi bodo predstavljale tako filmske dogodke kot nove pustolovščine, pri čemer se bodo osredotočale na poznane karakterje vseh generacij.







Večino panelov je vodil Warwick Davis, ki je kot 11-letni mulček v plišastem kostumu igral ewoka v E6. Še nerazkrito vlogo ima tudi v E8. Bomo vnovič srečali male kosmatince? Ali pa so ga strpali v kakšnega droida? Glede na to, da želi Lucasfilm čim manj računalniških čarovnij, je morebiti celo v BB-8 miniaturni človeček, ki kot hrček goni kroglo. No, na odru karakterja nista našla skupnega jezika, saj se robotek ni dal prepričati v vsebinska razkritja.



AVANTURE FREEMAKERJEV SE POLETI NADALJUJEJO

Lego vojnozvezdna risana TV-serija The Freemakers Adventures sicer ne sodi v uraden galaktični kanon, a zaradi tega ni nič manj pristna. Umeščena je v poznano vesolje med E5 in E6, Vader in Kajzer sta redna gosta, pokažejo pa se celo Luke, Leia in Jabba. V prvi sezoni smo skozi trinajst epizodic sledili mlademu mehaniku Rowanu pri spoznavanju s Silo in borbi zoper brezčastno sithinjo Naare, iščočo črepinje vsemogočnega kibermeča. Tipična legoidna humornost je požela bučen aplavz in štiri nominacije za nagrado emmy, na police pa smo dobili dva Legova modelčka. Ni čudno, da je mreža Disney XD za poletje naročila drugi sveženj. Dogajanje bo tokrat še bolj vpeto v poznano okolje Star Wars, kajti familija Freemakerjev se pridruži uporniški floti. Leia Organa, admiral Ackbar in Mon Mothma bodo zato stalni gostje, nastopila pa bo še Hera iz nizike Rebels. Ker so tetovirano Naare na kraju karbonizirali, bo Rowana, Kordi, Zanderja in droida R0-GR to pot preganjal skrajno zajeban Sidiousov robot M-OC. Glede na doslej videno se prisrčne risanke veselimo. Sočasno so oznanili še dva Legova kompleta, med njimi novo Rowanovo plovilo Arrowhead.

KNJIŽNI UVOD V BATTLEFRONT II

Zgodbena kampanja v SWBII se bo torej zvečine osredotočala na imperialni vod Inferno z voditeljico Iden Versio, ki se želi upornikom maščevati za cesarjevo smrt. Že 25. julija, dosti pred novembrsko igro, pa izide roman, ki bo opisoval sam nastanek te elitne skupine. Povest Inferno Squad piše ženska, Christie Golden, in Iden bo temu primerno močna junakinja. Je hči imperialnega admirala in je sodelovala v bitki za Endor ter prisostvovala uničenju druge Zvezde smrti. Njene duševne rane so kot nalašč za literarni popis, ki bo med drugim spremljal obračune z ekstremistično milico pod poveljstvom Sawa Gerrera, ki smo ga v Rogue One spoznali v podobi temnopoltega Foresta Whitakerja. Kot vemo, tipu ni bila tuja nobena metoda, niti napadi na civiliste in mučenja, nad čemer voditelji Zveze niso bili navdušeni. Versio pa še toliko manj!





Mark Hamill je bil največkrat viden obraz, saj njegovim govorom ni in ni bilo konca. Povedal je, da so mu najljubši filmi druge trilogije, saj v njih ni nastopil in jih je gledal neobremenjeno. Harrison Ford pa se je spominjal sprva nemogočih vrstic, ki bi jih moral izustiti. "Lahko jih natipkaš, ne moreš pa jih izgovoriti. Premikaj ustnice, ko pišeš, pa boš videl," je v hecu poočital Lucasu štirideset let kasneje.



Smuggler's Revenge je tretja epizoda tihotapčeve 'zvočne drame', ki se je začela dve Praznovanji nazaj. Čeprav so igralci na odru, to ni predstava, saj so pomembni le glasovi in zvočni učinki. Zgodba je postavljena pred Imperij vrača udarec, ko Han še vedno cinca med pridruženjem upornikom in vztrajanju pri Kontrabant s.p.-ju. Leia hoče, da naveže stike z Galaktičnim kriminalnim podzemljem in partizanom pridobi pomemben kos tehnologije za oporišče na Hothu. Vsi trije kosi so brezplačno spletno dosegljivi.



Trojček je del zasedbe Poslednjega jedija. Na levi je nov lik, hišnica in naključna junačka Rose. To je izrazito nevojnozvezdno poimenovanje. Počemu je potemtakem ta desna Rey in ne kar Daisy, če so rožnata imena košer? Adama (Kylo), Gwendoline (Phasma) in Isaaca (Poe) ni bilo, niti niso izdali vloge Benicia Del Tora. Veliko je bilo ugibanja o Boyeginem črnem traku z napisom 'dead' na rami. Razloga ni razkril, je pa navrgel, da v filmu nadaljuje povezanost s pilotom Dameronom, ki gre onkraj nošenja iste jakne.

DIREKT OD NINTENDA



Pred nekaj tedni je dal Nintendo v svoji spletni oddaji Direct vedeti, da ne switch ne 3DS ne bosta stradala iger. Pisane podobe in obetavne obljube golta Sneti.

Nintendo gre po svoje. Marca niso dali na plano običajne ročne ali sobne konzole, temveč združek obojega, enakovredno uporaben tako s televizorjem kot dlanmi – switch. Naj se gosposka PC-rasa in PS4-elitisti še tako zgražajo nad 'tablico s HDMIjem', kleč je v povečani videoigralčevi izbiri, ki jo omogoča gola prisotnost tega sistema. Glede na odlično prodajo, ki se približuje trem milijonom kosov, bo tako še lep čas, in hvalabogu. Ko bi bil le preklopnik malo cenejši, kajti 340 evrov za napravo brez ene same spremljajoče igre je ipak mnogo. Zanimivo je tudi, da podjetje iz Kyota ni opustilo svojih prejšnjih platform. To sicer ne velja za ubogi wii U, ki je najslabše prodajana Nintendova sobna konzola in so ji z Zeldo izkazali poslednjo podporo. Bo pa še naprej cvetel 3DS, ki je dosegel 66 milijonih potrženih kosov in kljub switchevi prisotnosti rine dalje.



Ultra Street Fighter II: Final Challengers bo ultimativna inačica prebarvanke za PS3. Na razpolago bo 19 likov z Violent Kenom vred in možnost borb treh. Za hec bo notri še prvoosebno lučanje hadoukenov.



Serija Culdcept je Slovencu neznana, a letos praznuje dvajsetletnico. Na 3DSu bomo v strateškem Revoltu zbirali enote in jih devali na bojno polje. Podobic je okrog štiristo in prisotno bo spletno večigralstvo.



Kdor joyconov ne polni redno skozi switch, jima bo lahko toka dal piti z vložkom na levi. Stal naj bi okrog 30 evrov. Desno pa je sveža neonska barva.

Tretja Nintendova posebnost je, da ni z velestojnico udeležen na industrijskih dogodkih, kot sta ameriški E3 in nemški Gamescom. Distancira se celo od domačega Tokyo Game Showa in stavi na internetne oddaje, s katerimi neposredno naslavlja odjemalce. Večkrat na leto posnamejo šov Nintendo Direct, kjer eden od Japoncev v domači šprahi s podnapisi napoveduje prihajajoče. Se Američani pritožujejo in Britanci padajo vznak od groze? Sploh ne, ker je koncept tako simpatičen, 'napovedovalci' pa še bolj leseni kot vremenarji na RTV Slovenija.

3DS in switch, to je lepi par

Aprilski Direct je bil radoživ in zapolnjen, saj so napovedali množico farbovitih špilov in špilčkov tako za switch kot za 3DS. Če se spomnimo, kako hitro je Sony pustil zadaj enako prodorni PS3 in s kakšno lahkoto se je Microsoft odkrižal povsod prisotnega xboxa 360, ko je uletel one, gre tako poslovno prakso zgolj pohvaliti. Na ročno drkalico bo prišlo veliko robe, od frišnega Pikmina in odvrtka Monster Hunterja do nič manj kot treh Kirbyjev, saj je letos tridesetletnica rožnatega cmoka. Brezplačna ekipna pretepačina Team Kirby Clash Deluxe po zgledu Super Smashov je že na razpolago kot brezplačen dolpoteg, prideta pa še bojna vsesovalščina Kirby Blowout Blast in večigralska, zazdaj neimenovana reč. Nakar bodo tu taktični erpege Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia (19. maja), mešanica kvartopirščine in strategije na igralni plošči Culdcept Revolt (koncem avgusta), izdelovalnik RPG Maker FES (23. junija), od strani gledana ploščada Hey Pikmin (28. julija) in izpopoljena inačica drugega Yo-Kai Watcha, podnaslovljena Psychic Specters (do Božiča). Jako impresiven nabor.



Bayonetto pozna vsak ljubitelj akcijad in Nintendo jo je vzel za svojo, ker so izdali dvojko. Pride v dveh oblikah, tako kot Corrin iz Fire Emblema.



Pikminčkom za 3DS se reče Hey! Pikmin. Kot dr. Olimar v skafandru bomo lazili po gozdovih in podzemlju planeta inteligentnega sočivja. Nekaj bo lastnega ploščadenja, še več pa ukazovanja sledečim redkvicam.



Blowout Blast bo razširjena verzija ene od miniiger v Kirby: Planet Robobotu. Kotalili se bomo po 3D-nivojih ter inhalirali risankaste sovražničke, ki nam bodo dajali nove sposobnosti. Videti je zelo akcijsko.



Splatoon 2 *switch, 21. julija*

Prvi Splatoon za wii U je domala perfektna večigralska streljačina, ki jo lahko nažigajo tako pet- kot petdesetletniki. Igraš iz tretje perspektive in namesto kalašnikovk vihtiš pljuvalnike barve, s katerimi ciljaš tako internetne nasprotnike kot tla in stene. Nenehno si razpet med odstranjevanjem sovragom in farbanjem okolice, saj je za uspeh nujno oboje. Med drugim zato, ker se lahko po prijateljskem ozemlju hitreje giblješ v obliki lignja. Zgolj switcheva dvojka tega izvrstnega recepta ne bo spreminjala, temveč bo gradila na obstoječih temeljih, ki poudarjajo boje štirih proti štirim. Vnesla bo ekstra orožja, kot je par pištol z dvojnim curkom jupola, ki te držita v zraku, in posebne napade za obstoječa krepelca, da se bo njihova raba čutila sveža. Seveda ne bodo umanjkali novi načini udejstvovanja, kot je inačica horde z napadajočimi umetnimi nasprotniki. Enoigralska zgodbena kampanja bo daljša, nabor okraskov za Inklinge (tako se imenujejo lasati vojščaki) pa sila razširjen. Tokrat ne bomo merili s premikanjem celotne naprave kot pri wiiju, ampak klasično z gobicama, in vdelan bo lokalni multiplayer, kakor switchu pritiče. Pod vsem tem bo vnovič tiktakala dostopnost za vsakogar, cepljena z zvrhano merico naprednosti za 'profije'.





Dr. Kawashima's Devilish Brain Training *3DS, 28. julija*

Izračunavanje možganske starosti v Kawashimovih Brain Trainingih je fino in lahkotno in prav zato so serije prodali petnajst milijonov izvodov. Najnovejši del bo nosil podnaslov 'Zmoreš ostati osredotočen?' in bo vseboval trideset vaj ter miniigric za razgibavanje sive tvari, med katerimi bo osemnajst novih. (Čemu sploh ponavljanje starih?!) V matematiki se bomo skušali med reševanjem nove vaje spomniti rezultata prejšnje, kar zaradi hitrosti prihajanja novih vprašanj ne bo lahko. Arkadno lovljenje miši pa bo terjalo hkratno sledenje več glodalskim potem. Omogočeno bo tekmovanje z drugimi člani družine.



Monster Hunter Stories *3DS, konec leta*

V Capcomovem pisanejšem in lahkotnejšem odvrtku zajebanega osrednjega lovljenja pošasti bomo postali njihov jezdec. Zavihteli se bomo na izbrano beštijo, najraje na zmaja ali zmajelika, in jo z bojevanjem krepili. Iz tretje perspektive bo mogoče letati, plavati in razbijati skale. Zbirali in kradli bodemo pošastinska jajca, iz katerih se bodo izlegali sveži zobateži. Na pokemone ne bo spomnilo le to, marveč takisto risankasta grafika in potezni boji z druščino več krempljavcev. Uporabljati bo moč štiri orožja, od meča do macole, ter se udejstvovati v spletnem večigralstvu.



Miitopia *3DS, 28. julija*

Na otoku Miitopia je vladal mir, dokler ni uletel Temačni Gospodar. Zdaj morajo vsakdanji nintendovski avatarji miiji, ki bi drugače po simovsko gledali TV in se osladno poročali, poprijeti za orožja, čarovnije in mačja oblačila ter se lotiti mrakobneža s podrepniki. Miijska druščina, sestavljena iz pripadnikov različnih poklicev, bo hodila naokoli in se bojevala. Pri tem ne bomo imeli prav dosti nadzora nad njimi, saj bodo bitke precej samodejne. Zunaj obračunov pa bo dosti čvekanja, izmenjavanja daril in poležavanja po mestu ter livadah. U izi.



Battle Chasers: Nightwar *switch, letos*

Switch potrebuje več frpjev in eden najbolj obetavnih (bolj kot zaenkrat bledi Xenoblade) je Battle Chasers. Šlo bo za risankast erpege, kjer bomo nekoliko zloveščí nadsvet in temnice raziskovali iz diablovske izometrične perspektive. A boj ne bo realnočasoven, temveč se bomo ob stiku s sovražnikom po zgledu japonskih frpjev preselili na ločen zaslon. Tam se bosta sprti strani ubogljivo razporedili na levo in desno stran, nakar se bosta potezno mlatili, cimprali in obstreljevali. Vmes bomo zrli krasne animejske videe in čitali besedilo v oblačkih ob stripovskih likih. Kickstartersko sfinancirana igra pod okriljem THQ Nordica najprej pride za switch, nato še za PC, PS4 in xbox one.

Switch bo deležen Minecrafta in Monopolyja ter veliko predelav, kot so Rayman Legends Definitive Edition z lokalnim večigralstvom, Payday 2, Namco Museum, Sine Mora in Ultra Street Fighter 2. Oznanili so nadalje novo, neonsko rumeno barvo za njegova kontrolnika ter baterijski vložek zanju, če slučajno igraš ure in ure z odklopljenima joyconoma. In pa troje novih figuric amiibo za Super Smash Bros (Bayonetta, Cloud, Corrin), tri Zeldine (Link z gvantom iz Twilight Princess, Majora's Mask ali Skyward Sworda) ter še splatoonaste, pri čemer jih je večina na razpolago v dveh barvnih shemah in nekatere za nameček še v več oblikah. Očitno posel s kipci, ki spravljajo podatke, dobro teče, čeprav posamični še zmerom podpirajo le eno igro naenkrat.



Minecraft je v Microsoftovi lasti, a switch je preveč vabljiv, da bi ga ignorirali. Preklopniška edicija, ki je že izšla, ima vso supermariovsko vsebino, predvsem pa je to edina ročna inačica brez kompromisov.

Kje je moj Golden Sux EX?!

Kljub dviganju zaves in podrobnejšemu vpogledu v že napovedane igre (Arms, Splatoon 2 ...) je v tem Directu nekaj le bodlo v oči. Namreč nadaljnja odsotnost velikih Nintendovih franšiz, kot so Metroid, Donkey Kong, Star Fox, F-Zero ... Črnogledec utegne reči, da je to zato, ker jih nimajo v delu. A roko na srce je težko deliti tako mnenje. Dosti bolj verjetno je, da je Nintendo največje novice prihranil za čas okrog E3ja, ki bo letos potekal od 14. do 16. junija. Takrat imajo gamerji najbolj našpičena ušesa ter pecljaste oči in ni vrag, da za switch ne bodo obelodanili vsaj ene. Stavim na Pokemone (verzija Suna & Moona je praktično potrjena) in hudobnega Waria. Klinc pa družinskost, malo žleht je treba biti!



Ob splovitvi 3DSa je bila stereoskopija aktualna, zdaj ni več. Odvrgel jo je že navadni 2DS in brez nje bo 2DS XL. Sistem s poklopno školjčno šatuljo pride 28. julija za 170 evrov, petdesetaka manj od 3DS XLa. Celotna linija bo živela ob switchovem boku!

NAZAJ V VELIKO MORIJO





Na začetke Klicev dolžnosti imamo nostalgične spomine, a jih dosti prekašajo kasnejši naslovi, ki so dali na primer stotnika Prica iz Modern Warfarov. Zdaj nameravajo izkušnje novejših iger uporabiti za oblikovanje drugosvetovnovojne pripovedi, ki naj bi se po vzdušnosti in patosu ruvala s filmskimi.

Call of Duty se z epizodo WW2 vrača na evropske travnike druge svetovne vojne, razorane od tankovskih gosenic. **Aggressor** ne more mimo začetkov te franšize streljačin, ko smo ugonobili toliko virtualnih nacijev, da niso imeli kam padati.

Igralci so ob najavah znamenite Activisionove serije Call of Duty vse bolj množično zahtevali 'povratek h koreninam', torej drugi svetovni. Ob teh klicih sem si popravil zmahane naočnike, se bolečega križa odpravil do stare kredence in iz nje vzel izrezbarjeno škatlico. Gladeč sivo brado sem jo odprl in iz nje vzel snopič porumenelih fotografij. Razglednica z nazivom 'Screenshot_245678' je kazala oglato izrisanega nemškega vojaka v smrtnem krču. "Tale je padel na stopnji Pavlov's House, kjer sem dvajsetkrat nalagal položaj," sem dejal tresočega glasu. "Navalu panzerjev 4 na naše zdelane okope ni bilo ne konca ne kraja." Presneti zgodovinski spomin zlate ribice! Se nihče več ne spomni, kako so prvi Call of Dutyji sprožili stampedo streljank iz WW2, da so nam silile ven pri ušesih in še kateri manj ugledni odprtini? Si res želimo spet gledati Normandijo, Stalingrad ali Tobruk skozi digitalne merke? Očitno si in očitno jih (nekaj) bomo, kajti Activision je naznanil Call of Duty: WW2.

NEKOČ SO BILI JUNAKI

Morda je res napočil pravi čas. V desetletju od tedaj, ko je Modern Warfare sprožil premik v sodobnost, je industrija iger bistveno napredovala. Grafični pogoni navdušujoče podrobno izrisujejo umazane obraze soldatov in blato, po katerem gazijo. Pripovedništvo v akcijskih igrah so pošteno izpilili, da ne omenjam z zajemom gibanja podprtih animacij. Morda bomo zdaj dobili zaresnega interaktivnega vojaka Ryana! Nekaj takega je imel v mislih Spielbergov Štefan, ko je koncem devetdesetih na stranišču nakracal scenarij za prvi špil Medal of Honor. Ker je bil le za konzole, je bolj poznana dvojka, Allied Assault iz 2002. Niz je prelomil s staro dinamiko prvoosebnih streljačin, kjer so sovragi pač naletavali, ko smo odprli vrata. MoH nas je v filmskih scenah prestavil direktno na bojišče in nismo bili nek brezimnež, ki je pokal naciste, ker je špil tako rekel, marveč del zavezniške ofenzive!

Po Allied Assaultu je studio z imenom 2015 pričel zamirati, saj je ključni del mož zbežal in si izdolbel nov domek, hišo Infinity Ward. Njihov prvi naslov, Call of Duty iz 2003, je le zloščil pristop Allied Assaulta – kar pa je zadostovalo za rojstvo serije iger, ki je spremenila zgodovino. Kdo ne pomni množičnega juriša na Rdečem stalingrajskem trgu, kakopak povzetega po filmu Enemy at the Gates? Klic dolžnosti je sprožil usmeritev streljank v filmsko zrežirano, visoko skriptano dogajanje, kjer je po igralcu neprenehoma bobnelo, da je adrenalin drvel skozi žile. Z zgodovinskim obdobjem se je poistovetilo mnogo ljudi, kajti največja morija v človeški zgodovini je bila v kolektivnem spominu dovolj živa, tudi skozi pripovedke pra(dedkov). Samo poglej naše partizane proti okupatorju, heh. Žal je bila 'filmska' tudi dolžina Allied Assaulta in Call of Dutyja, saj sta pričela trend okrog šesturnih kampanj. Od dvojke dalje teče cikel izdajanja po enega izvoda letno, koder se izmenjujejo dva ali trije studiji.



Švabi v MoH: Allied Assault so se dejansko pogovarjali nemško (ovčarji ne, ker ne znajo govoriti, ha). Njihova pamet ga je rada svirala, a je bilo dogajanje tako spretno zasnovano, da si to prezrl.



Ikonični prizor iz CoD, docela povzet po Sovragu pred vrati, je bil tisti, kjer so po dvema sovjetskima rekrutoma v Stalingradu dali enemu puško in drugemu naboje. Kakopak smo dobili naboje.



Kljub fiktivnim protagonistom je serija rada obiskovala prave zgodovinske lokacije poznanih spopadov. Pri desantu v Normandiji smo v dvojki naskakovali nemško utrdbo na klifu Pointe du Hoc.





Doslej pokazane podobe izpostavljajo motive ameriškega oddelka na prodiranju proti Berlinu, s kolonami tankov sherman kot v filmu Fury. Prepoznavna so značilna nemška mesteca in upamo lahko, da se bomo preganjali po Kölnu.

V PRIHODNJE BODO SPET

Novi pokuk v tako pogrešano WW2 so denarniki zaupali hiši Sledgehammer, ki je predtem napravila Advanced Warfare. Pikre pripombe, da je to odziv na Battlefield 1, so nesmisel, saj na špilu delajo že skoraj tri leta in so si ga po lastnih besedah že dolgo želeli napraviti. Je pa videti, da bomo korakali po uhojenih stezah, saj bo pripoved sledila oddelku iz ameriške 1. pehotne divizije od desanta v Normandiji junija 1944 do prodora v osrčje nacistične Nemčije. In sicer prav do Berlina, kjer bomo morda segli v roke Sovjetom na mostu čez Elbo. To pomeni znane prizore mesarjenja zaveznikov na francoskih plažah in druge razvpite lokacije zahodne Evrope, kot je gozd Hürtgen. Pa nemara Ardene in Arnhem, čeprav to še ni potrjeno. Večinoma bomo švicali v uniformi rekruta Ronalda 'Reda' Danielsa, občasno pa v šolnih makijevske francoske partizanke in britanskega komandosa. Rdečearmejskega pogleda na spopade to pot ne bo, tako da bo za streljanje dezerterjev treba počakati na dvojko ali DLC.

V štoriji je čutiti pridih nizike Band of Brothers. Danielsov oddelek bo postavljen na številne preizkušnje, ki bodo iz zelenca napravile moža. Njegova nadrejena, narednik Pierson in poročnik Turner, bosta imela različne poglede na izpeljavo nalog in Daniels se bo znašel tudi v precepu. Ne vemo pa še, ali bomo imeli pri odločitvah v resnici kaj svobode ali bomo zgolj nemi opazovalci. Igralno se je moč nadejati čepenja za nizkimi zidovi, od koder bomo z repetirkami streljali zeljejedce, in obvezne vožnje tankov. Zelo zanimiva je omemba, da se nam zdravje ne bo obnavljalo samodejno, temveč se bomo morali dreti na sanitejca, naj nas oskrbi! Z drugimi novostmi so skopi in ni jasno, koliko se bo rešetanje nacijev v resnici razlikovalo od onega v izvirnikih. Bo nažiganje čisto arkadno ali bo treba paziti na balistiko krogel? Očitno še ne bo moč igrati Nemca – razen v večigralstvu. Tam bodo tri klase, pehotna, padalska in oklepna, pri čemer avtorji glasno poudarjajo, da bomo res pešaki in da v špilu ne bo tekanja po stenah ter raketnih skokov. Modusi bodo šli v smer Enemy Territoryja, kar pomeni obsežne



naskoke na utrjene strateške točke, kjer se bosta strani izmenjevali v napadu in obrambi na dinamični fronti. In seveda ne umanjkajo nacizombiji za sodelovalništvo v četvero. Več na E3ju, dočim je datum izida že zakoličen. To je 3. november za pece, iksškatlo ena in igralni štacjon štiri.



KATALIZATOR RADOVEDNOSTI

»Sem se zaradi otroškega postavljanja vodnih mlinčkov na potočkih pozneje usmeril v naravoslovje?« se vpraša **Aggressor** ob pogledu na mehanizme in umotvore Hiše eksperimentov. Potem se obleče v mavrični milni mehurček in poškili v zrcalo.

Foto: Branko Čeak



Pojav mora pri mladih s privlačnostjo vzbuditi pozornost in jih spodbuditi, da začno o njem spraševati. Na začetku se je najteže izpostaviti pred razredom in nekaj vprašati, ker tako priznaš, da nečesa ne veš. A to je nujen korak na poti do novega znanja.



Najlaže se je treme otresti z dejavnostjo, ki gre otrokom zlahka od rok – igro. Tu jih na družinski delavnici šole za astronavte starši ovijajo v straniščni papir, da ponazorijo omejeno gibanje v skafandrih. Za znanost. GLaDOS bi bila nadvse ponosna.

Znanost in želja po znanju ter spoznavanju sveta sta pri marsikom pospravljena v predal z oznako 'živ dolgcajt'. Bodisi njihovi starši niso negovali čudenja nad naravo, bodisi so jim radovednost v kali zatrli učitelji v šoli ali okoliška družba. Naravoslovje je v izobraževanju enačeno s kemijo, fiziko in matematiko, kjer moraš po tabli pisati v čudnih grabljicah, drugače bo cvek. Družboslovje pa je rado neskončno dudlanje letnic in ljudi na pamet. Ljudje se s tako pridobljenim odporom do raziskovanja kar sami vklenejo v življenjsko rutino. Važno je, da hodijo v službo, naštancajo nekaj potomcev, berejo medije za ovce in ponižno poslušajo ukaze od zgoraj.

A težnja po spoznavanju okolice je vendarle človekova prirojena značilnost, ki ga je pripeljala na vrh evolucijske verige. Zemlji smo zavladali zaradi radovednosti, s katero smo usvojili veščine za obrambo pred neugodnimi naravnimi pojavi in se razvili do stopnje, ko pogledujemo naprej v vesolje. Bolj kot poznaš svet, laže in bolje se mu prilagodiš. To je moč prenesti v vsakdan, saj velja, da je izkušenejši posameznik bolje opremljen za soočanje z izzivi vseh vrst. Zato je radovednost eden najpomembnejših človekovih vzgibov. Prav na tem gradi Hiša eksperimentov, samosvoja ljubljanska ustanova, ki skuša s praktičnimi poskusi v sleherniku najti zvedavega otroka. Tudi če ima že pet križev na hrbtu.

VEŠČINA UČENJA

"Učitelji v šolah svoj poklic jemljejo preveč dobesedno. V bistvu ne bi smeli biti oni tisti, ki učijo učence, ker je to nesmisel. Nečesa se lahko naučiš zgolj sam, učitelji pa bi morali biti navduševalci, ki bi mlade pripravili do tega, da bi hlastali po znanju," z zanosom pove dr. Miha Kos, direktor Hiše eksperimentov. Starejši bralci poznajo njegovega očeta, ilustratorja Boža Kosa, čigar risbe so v pretekli državi zrli v Cicibanu in drugod. Ustvarjalnost je v družini, saj je tudi Miho po doktoratu iz fizike zaneslo v tuhtanje, s čim spodbuditi ljudi, da bi se še sami tako čudili svetu kot on sam. Zato je zasnoval Hišo eksperimentov. Ta od leta 2000 stoji na ljubljanski Trubarjevi ulici, nedaleč od Zmajskega mostu. Sestavlja jo približno petdeset eksperimentalno zasnovanih kotičkov, namenjenih spoznavanju naravnih pojavov, od optičnih prevar do zvočnih odmevov. In sicer tako, da ljudje dogajanje izkusijo sami, saj na primer navor raziskujejo s polaganjem rok.

"Že star kitajski pregovor pravi: prebral sem in pozabil, videl sem in si zapomnil, naredil sem in znam. Tujih jezikov se najučinkoviteje naučiš tako, da v njih govoriš in pišeš. Programiranja tako, da sam sestaviš kodo," nadaljuje temeljno idejo Hiše eksperimentov Miha Kos. Zato mora obiskovalec stvari prijeti, sukati ali se z njimi kako drugače poigravati.



SLADKOLO Podobno kot Božovi stripi želijo v Hiši z nekaterimi poskusi ozaveščati. Eden je tisti z avtomobilčkom na daljinsko, pri katerem dobijo kontrole zamik, če vnesemo, da smo pijani. Drugi je tale kolesarski, ki je že praktično videoigra. Smo v vlogi diabetika, ki mora ob pobiranju ikonic na cesti izmenično jesti in si vbrizgavati inzulin. Smeh je pol zdravja.



Miha Kos v 'hišabusu' – avtobusu ljubljanskega mestnega potniškega prometa, ki so ga odeli v Božove risbe z razlagami zanimivih naravnih pojavov. Na primer tistega, zakaj se helijev balon pri zaviranju avtobusa giblje nazaj, ne naprej kot potnik, ki ga lahko spodnese. Helij je redkejši od zraka in ta ga pri ustavljanju odrine nazaj.



Največji učinek na obiskovalce se še vedno napravi z optičnimi pomagali, kot je tale trikotna ograda, ki ima na notranji strani zrcala. Ko oseba stopi vanjo, se njena podoba zaradi mnogih odbojev razmnoži v neskončnost. Podoben pojav, kot ga srečaš v dvigalih ali garderobnih sobicah, ki imajo več nasproti stoječih ogledal.

Mivko je treba izdolbsti za ponazoritev rečnih kanalov, leči na fakirjevo posteljo in držati palico v ravnotežju. A to je le vzgib, ki naj človeka pripravi do čudenja. *"Naša ustanova ni v prvi vrsti namenjena učenju znanstvenih zakonitosti, čeprav je seveda tudi to važno,"* pravi Miha. *"Glavni cilj je spodbuditi radovednost. Skravžljati možgane, da se navdušijo in začno spraševati, zakaj se na primer svetleči prameni podijo po stekleni krogli."* Celo tedaj, ko Hišo zapustijo. Zakaj me v avtobusu ob zaviranju sili naprej? Zakaj so radiatorji pobarvani v svetle odtenke? Kam je izginil Hrabri mišek? Ja, tudi to.

Ne gre le za naravoslovne tematike, kajti svet smo takisto ljudje. Sociologija, psihologija in slično so pomembne znanstvene panoge, ki razlagajo, zakaj se dogodki okoli nas odvijajo, kakor se. Je pa zanje precej teže napraviti preproste eksperimente kot za fizikalne pojave, kar je za stroškovno in prostorsko dosti omejeno Hišo eksperimentov velik problem. Za družboslovne poskuse običajno potrebuješ skupino ljudi, ki so bolj kočljiv in nepredvidljiv 'eksponat' od žlebov, vitlov in zrcal. Kljub temu se trudijo v to smer in eden kulturoloških poskusov je tisti z narečji, kjer obiskovalec spoznava, kako hecno govorijo v nekaterih slovenskih okoljih.

ODPRTOST UMA

V Sloveniji je bolj kot ne izjema, da se lahko v ustanovah, kot so muzeji, naprav dotakneš in z njimi rokuješ. *"Nekje do leta 2005 je bilo tako, da so obiskovalci prišli do postaj s poskusi, obstali in rekli: 'Zdaj nam pa vendar pokažite, kaj naj počnemo!'"* pravi Miha. *"Na prizorišču imamo animatorje, toda ti so namenjeni spodbujanju obiskovalca, naj se zadeve loti sam. Zadnja leta je bolje in ljudje so pogumnejši. Sploh tisti, ki se vračajo."* Teh je dosti, saj otroci na obisku s šolo, običajno kasneje s seboj privlečejo starše in jim navdušeno kažejo obarvane plamenčke ter dviganje mehurjev v vodi. To se zdi Mihu zelo pomembno, saj cilja tudi na oživljanje radovednosti pri odraslih. *"Naša začetna namera je bila učiti učitelje navduševanja nad znanostjo. Ampak danes mi pri srcu postane najbolj toplo, ko vidim družine, kjer starši in otroci družno prežvekujejo nek poskus."* Gotovo močno pomaga, da kotičke krasijo brezčasne ilustracije očeta Boža, ki se je znal s humornimi risbami približati vsem starostnim skupinam. Njegove risbe vso Hišo dvignejo stopnico više.



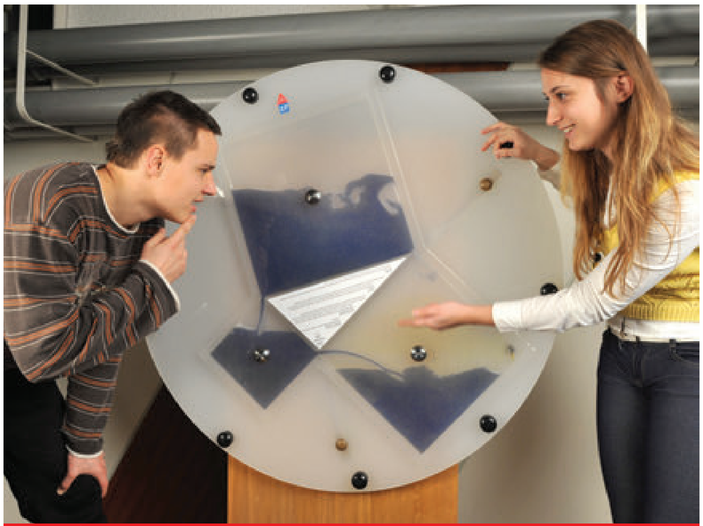
Nekatere od poskusov je moč spremljati in upravljati celo po spletu ali s fonom in sicer v času, ko so prostori zaprti, da ne motiš obiskovalcev. Prvi je bil tale o razpadanju jeder atomov kemijskih elementov, dočim za aktualni repertoar odjadraj na spletno stran in med dejavnostmi poišči e-ksperimente.



Božova risba, ki si pretvorbo potencialne v kinetično energijo sicer razlaga malo po svoje, a jo zaradi humornosti približa tistim, ki ob skicah na šolski tabli refleksno prično zehati. Kako daleč se pride s kančkom domišljije! Lahko tudi pripovedno – če bi učitelj pri prostem padu namesto kamna uporabil Batmana, ki se mu strga štrik ...



ŠEPETANJE NA DALJAVO Da je moč postajo za center znanosti udejanjiti iz preprostih gradnikov, kaže ta poskus, ki vsaksebi postavi vbočena krožnika. Ko en obiskovalec govori v prvega, ga tisti ob drugem razločno sliši, čeprav sta več kot deset metrov narazen. Podoben princip usmerjanja valovanja izkoriščajo radijske antene.



TEKOČI PITAGOROV IZREK Izrek o kvadratih, ki ga je izrekel starogrški učenjak Pitagora, mora sleherni osnovnošolec znati na izust. Tu si lahko s pretakanjem tekočine med rezervoarji ogleda, zakaj je tako in kako je Grk prišel do takšnega sklepa. Da nima vsaka slovenska učilnica miniizvedbe tega poskusa, je kriminal.



Prebujanje odraslih je nemara še bolj pomembno kot negovanje otrokove radovednosti. *"Odrasli so tisti, ki imajo na svoje otroke največji vpliv. Razen tega upravljajo z našo državo,"* poreče Miha. *"Prav v njih bi morali najbolj prebuditi izpraševanje o okolici. Potem bi nemara razmislili, čemu so volili nekega politika. In zakaj dovolijo, da razprodajamo naravne vire."* Tako z Mihom prideva do končnega poslanstva Hiše eksperimentov: spodbujanja civilizacijskega napredka. *"Izkušen in zvedav posameznik je samostojen, saj premore zdravo skepso in je z njim teže manipulirati,"* zatrdi Miha. *"In samo skupnost takšnih ljudi lahko oblikuje zdravo državo."* Skratka, Miha Kos je naravoslovna izvedenka Mance Košir, ki skuša ljudstvo omikati s knjigami. In po svoje sličen Jokerju, ki vam skozi zabavno vsebino izobražuje in širi obzorja.

Je pa to idealističen nazor, ki ga z dr. Kosom mnogi ne delijo. *"Posebno ne tisti na pomembnih stolčkih, ki bi lahko naši ustanovi veliko pomagali,"* potoži. Hiša eksperimentov že sedemnajsto leto biva na utesnjeni lokaciji in površini petstotih kvadratnih metrov, kar je za ustanovo muzejskega tipa presneto malo. *"Medtem ko podobna tuja središča znanosti začenjajo na pet tisoč kvadratih, mi že dolgo poslušamo samo prazne obljube. Ni važno, od katere oblastne garniture. Politikom pač ljudje s svobodno voljo niso všeč."* Manko prostora je očiten in od oseminšestdesetih zasnovanih eksperimentov jih zmorejo hkrati na prizorišču prikazati manj kot petdeset. Zato je velikost skupin pri obiskih omejena na 48 oseb.

ZNANOST V VSAKO ULICO

Glede na zapisano je razumljivo, da je zasedenost stalna, tudi ko šole niso na obisku. Kdor je zainteresiran, naj si urnik Hiše obvezno ogleda na spletni strani *He.si*, kjer je moč najti opise poskusov in drugih dejavnosti ustanove. "Odzivi *in vračanje obiskovalcev nam govorijo, da delamo nekaj prav, in to nas žene dalje kljub vsem oviram na poti,"* veli Miha. *"Ni pa to edino. Pri anketah je Hiša eksperimentov navedena kot zelo pomemben faktor pri odločanju za študij fizike in drugih naravoslovnih ved."* Med študenti prostovoljci, ki za manjši denar animirajo obiskovalce, so kljub vsemu dobrodošli prav vsi. Imajo veliko družboslovcev in študij fizike ni nuja. Razen ducata njih ima Hiša deseterico redno zaposlenih, ki neprenehoma snujejo nove eksperimente.



POGOVOR Z ODMEVOM Poskus z govorjenjem v cevi ponazarja odmev – pojav, ko se zvočno valovanje našega glasu odbija od različno oddaljenih predmetov in se nato vrne. Seveda z zamikom, ker hitrost potovanja zvoka znaša razmeroma nizkih 340 m/s. Miha bi seveda dejal, je to najbolje preizkušati v naravi, v gorah.



TEKOČINA, KI PLEŠE Najprej bi morda pomislil, da gre pri tej napravi za prenašanje zvoka kot fizične motnje skozi membrano na tekočino, ki zapleše, ko 'posluša' glasbo ali govor. Toda tekočina je namagnetena in v živahnost jo v resnici prepriča elektromagnetno polje v tuljavi, podobni tisti v zvočnikih, ki tam zavibrira membrano.



VRTILNIK Če vprašaš študente fizike, kaj so zanje najbolj navdušujoči gibalni pojavi, jih bo največ navedlo precesijo oziroma z njo povezane pojave ob vrtenju. Enako kot se mora pri premem gibanju ohraniti gibalna količina, se ohranja vrtilna. To pomeni, da obračanje sukajočega se krožnika po drugih oseh sproži zelo zanimive reakcije sistema. Denimo z ročico povezanega krožnika, na katerem stojimo. Zato so včasih trdi diski crkavali, če si jih hitro obračal po prečnih oseh!



PRIDNI POTAPLJAČI S pritiskanjem stopalke stiskamo tekočino v valju in s tem zvišamo njen tlak. Zato se z zrakom napolnjena plovca v njej skrčita in pričneta potapljati. Nekaj podobnega se dogaja pravim potapljačem s stiskanjem pljuč ob spuščanju v globino.



ŽOGA V ZRAKU Eden od poskusov, ki ga dejansko lahko uzreš na slovenskih šolah, je tisti z jahanjem žoge na zračnem curku, ki ga sestaviš iz sušilnika za lase. Zrak odpiha okoli okrogline in jo tako obdrži na mestu. Do neke mere celo ob nagibanju curka ...

Kako ta razvoj pravzaprav poteka? *"Čisto spontano. Staknemo glave in ideje dežujejo, seveda pa je do smiselnega izdelka še dolga pot."* Zamisel razen uporabnosti ne sme biti pretežka za izdelavo in vzdrževanje. Sodelujejo z mnogimi inštitucijami, med drugim z Jožefom Stefanom. A ta hip jih vseeno tare pomanjkanje konkretne večje delavnice, kjer bi sami iz nične izdelovali eksperimente in jih prodajali. *"Zelo smo ponosni na dejstvo, da je velika večina poskusov v naši hiši plod naše iznajdljivosti. Seveda je res, da si podobne ustanove ideje nenehno izmenjujejo in tudi mi si jih 'izposojamo'. Toda vendarle jih skušamo izvesti po svoje. Brez zveze se nam zdi, da bi pri nas gledali reči, ki jih je moč že v tujini."*

Poleg naprav v sami Hiši so izdelali kakšnih petdeset prenosnih, ki jih je moč spakirati v škatle. Ti so temelj tako imenovane Hiške eksperimentov, mobilne izvedbe. Z njo obiskujejo šole in dvoje učilnic za en dan spremenijo v mali center znanosti. V šolski telovadnici se obenem odvijejo šovi, učenci pa se morajo naučiti in zborovsko odpeti himno Hiše eksperimentov. Tako so obredli že vso Slovenijo in se zdaj usmerjajo na Hrvaško, kjer takšne inštitucije še nimajo, četudi je že nekaj časa v načrtu, da bi jo postavili v Zagrebu. Tretja veja njihovega delovanja so vodeni znanstveni šovi in festivali, med katerimi je največji junijski Znanstival. Takrat ulice in mostove v središču Ljubljane za tri dni okupirajo zvedave glave, ki malo zares in malo za zabavo počno vragolije z naravoslovnimi poskusi. Prejšnja leta se je bilo moč čez Ljubljanico peljati na vrvi z obteženim kolesom ali teči kot Jezus po nenewtonovski tekočini, ki se ji v nasprotju z obnašanjem vode ob hitrem pritisku stopal poveča viskoznost! Pri Znanstivalu Kosu in druščini pomaga veliko strokovnjakov in animatorjev iz tujine, tudi izkušeni učitelji z ameriških šol.

KAVBOJ BOŽO IN OŠILJEN SVINČNIK



Mihov zanos, s katerim je postavil na noge za slovenske razmere jako unikaten projekt, je laže razumeti, če poznaš njegovega očeta, legendarnega ilustratorja in karikaturista Boža Kosa. Prav od tod izvira domiselna kombinacija analitičnosti, humorja in ustvarjalnosti, s katero nam skuša svet naslikati v živahnejši, bolj pisani luči. Tudi Božo je bil razpet med znanost in umetnost, saj je takisto študiral fiziko. Ker je bil brez štipendije, se je med študijem za preživljanje oprijel svoje druge spretnosti – risanja. Da mu kracanje linij in podob gre, je pogruntal v srednji šoli, ko je honorarno pisal za časopis Večer. Ker nekega dne ni bilo pri roki fotografa, je svoj članek opremil z risbo, ki je bila uredniku tako všeč, da jih je hotel še več. Tu se je oblikoval Božov značilni karikaturistični slog navidez preprostih, dostikrat črnobelih podob, ki so jih kasneje skozi Ciciban in Petko spoznale mnoge generacije. Posebej skozi Kavboja Pipca in Rdečo peso, strip z zadnje strani Pionirskega lista.



Dotična risana junaka je kracal kar dvaintrideset let, od 1959 do razpada Jugoslavije 1991., s čimer je šlo za najdaljšo slovensko stripovsko serijo. Daljšo od Mustrovega Zvitorepca! Vsebinsko sta bila kavboj in njegov indijanski kamerad samosvoja tiča, saj sta rada uganjala lumparije. Božo se je v njunih štorijah rad dotikal aktualnih dogodkov hladne vojne, kot sta atomska bomba in ... Sandokan. Brez heca. Sandokan. On je že vedel! Razen tega je bil urednik tako Pavlihe kot Cicibana in z Mihom ustvarjal revijo Petka. Ilustriral je vrsto knjig, od Špelinega dnevnika do Pike Nogavičke ter Mul in liščkov. Že sam je stremel po bogatenju učenja in z risbami opremil mnogo učbenikov. Prav od njegovih risarij in truda z razlaganjem pride fraza 'cicibanovska razlaga', s katero poskušamo zapletene znanstvene pojme razložili čimbolj preprosto. Hiša eksperimentov v mnogočem uspeva zato, ker mehanizme spremljajo njegove zabavne podobe, ki tako otrokom kot odraslim skozi humor urno približajo drugače suhoparne tematike. "Božo je bil genij – kljub preprostemu slogu risanja je znal vanj tudi s stripovskim tekstom skriti več pomenov. Nekatere prej neznane odkrivam še danes," pravi Miha. V pretekliku zato, ker nas je Božo Kos leta 2009 zapustil v 78. letu starosti. Menda je najraje risal zgodaj zjutraj, od četrte ure dalje. Stoje.





Znanstival je zajetna in množična prireditev, kjer za vzdušen prikaz fizikalnih pojavov z velikimi šovi na plano privlečejo najtežja orodja, nakar mečejo poredne otroke z žerjavov. Saj ne. Zato pa jajca z baloni ali padali in kakšno jabolko. Projektu se priključijo druge institucije, ki se ukvarjajo z izobraževanjem, modelarski klubi in robotiki.



Nekateri poskusi v mobilni Hiški so posnetki večjih v Hiši, ne pa vsi. Tile so namreč zastavljeni za igro v dvoje, da laže zaposlijo ves razred, ker je treba hkrati napolniti dve sobi. Pri sprednjem oseba v progasto naluknjanem zrcalu vidi sestavljeno sliko sebe in tistega, ki sedi nasproti. Preprosta reč, ki jo spraviš v eno škatlo.

RAZRAŠČANJE RADOVEDNOSTI

Hiša eksperimentov je sicer zaščiteno domače ime in tosortnim ustanovam po svetu pravimo centri znanosti. Tudi Miha je idejo za svojo Hišo dobil ob obisku slovitega Exploratoriuma v San Franciscu, ki ga gre res toplo priporočiti sleherniku. Leta 1969 ga je odprl fizik Frank Oppenheimer, mlajši brat očeta atomske bombe J. Roberta Oppenheimerja. Exploratorium je še danes eden najvažnejših tovrstnih prostorov, vendar ni bil prvi. Že v 19. stoletju so nekateri evropski muzeji začeli rokovati z eksponati, toda načeloma postavljamo rojstvo te vrste ustanov v Severno Ameriko in v sredino prejšnjega stoletja. Med drugimi s floridskim Science Center of Phinellas County, ki z letnico 1959 velja za prvega, pa z delom Smithsonianovega washingtonskega naravoslovnega muzeja. *“V ZDA ima praktično poskušanje pri šolanju v splošnem veliko daljšo tradicijo kot pri nas in je dosti bolj razširjeno,”* mi pove Miha.

A ni trajalo dolgo, da so se takšni eksperimentalni muzeji raztepli po Evropi in nato vsem svetu; v zadnjem času predvsem po Kitajski in Indiji. Svojega ima veliko evropskih prestolnic. Dobra sta NEMO v Amsterdamu in Heureka severno od Helsinkov, dočim je nam najbližji v Budimpešti. Ogromen je nedavno zrasel v Varšavi in Miha čemerno pripomni, da so oni prejeli dosti državne podpore. Sam priporoča Parque de las Ciencias v španski Granadi. Za največji učinek pa je treba vendarle čez Lužo, kjer se jih v ZDA tare, dočim ima Kanada fletnega v Torontu. Miha sicer sedi v upravi evropskega združenja centrov znanosti ECSITE, v katerem je prek dvesto takih hiš in bolj svobodnjaških muzejev, ki dovolijo otipavanje eksponatov. Zato Hiša dosti sodeluje s tujino, kjer svetujejo pri postavljanju novih hiš in zamišljanju frišnih poskusov.

Namen centrov znanosti pri Ecsitu označujejo kot 'raziskovanje sveta skozi poskušanje z znanostjo in umetnostjo'. *“Brez umetnosti pri znanstvenem razvoju ne gre,”* se Mihu zasvetijo oči. *“Verjetno sam zelo dobro veš, kako močno sta analitičnost in kreativnost povezani, da nastane dober izdelek, naj bo stroj, izum, ali besedilo. Tudi strip, hehe. Prav zato v hiši poleg radovednosti tako zelo izpostavljamo ustvarjalnost.”* Navsezadnje pravijo, da je Einstein, čigar teoriji relativnosti sta Mihi zelo ljubi iznajdbi, do največjih odkritij prišel zaradi bogate domišljije. *“Razen tega živimo v času, ko ima interdisciplinarnost izredno velik pomen. Biologijo in fiziko na primer združujemo v biofiziko. Izumi in sveže ideje se danes utrnejo po izpostavljenosti zelo različnim znanjem in pojavom. Zato je treba biti čim bolj odprte glave.”* In se nenehno spraševati. Zakaj se ti zdi, da se feltne dirkajočega avtomobila vrtijo nazaj, ali kako je pravzaprav Trump prišel na oblast. Ni važno, ali je fizika ali politika ali filologija. Od tega je odvisna naša prihodnost, kajti svet postaja s tehnološkim napredkom laiku vse teže razumljiv. Prelahko se je izgubiti v morju enostavnih, a praznih razlag, s katerimi nas zasipa internet. Da prideš do resnice, moraš pokazati voljo. In radovednost.



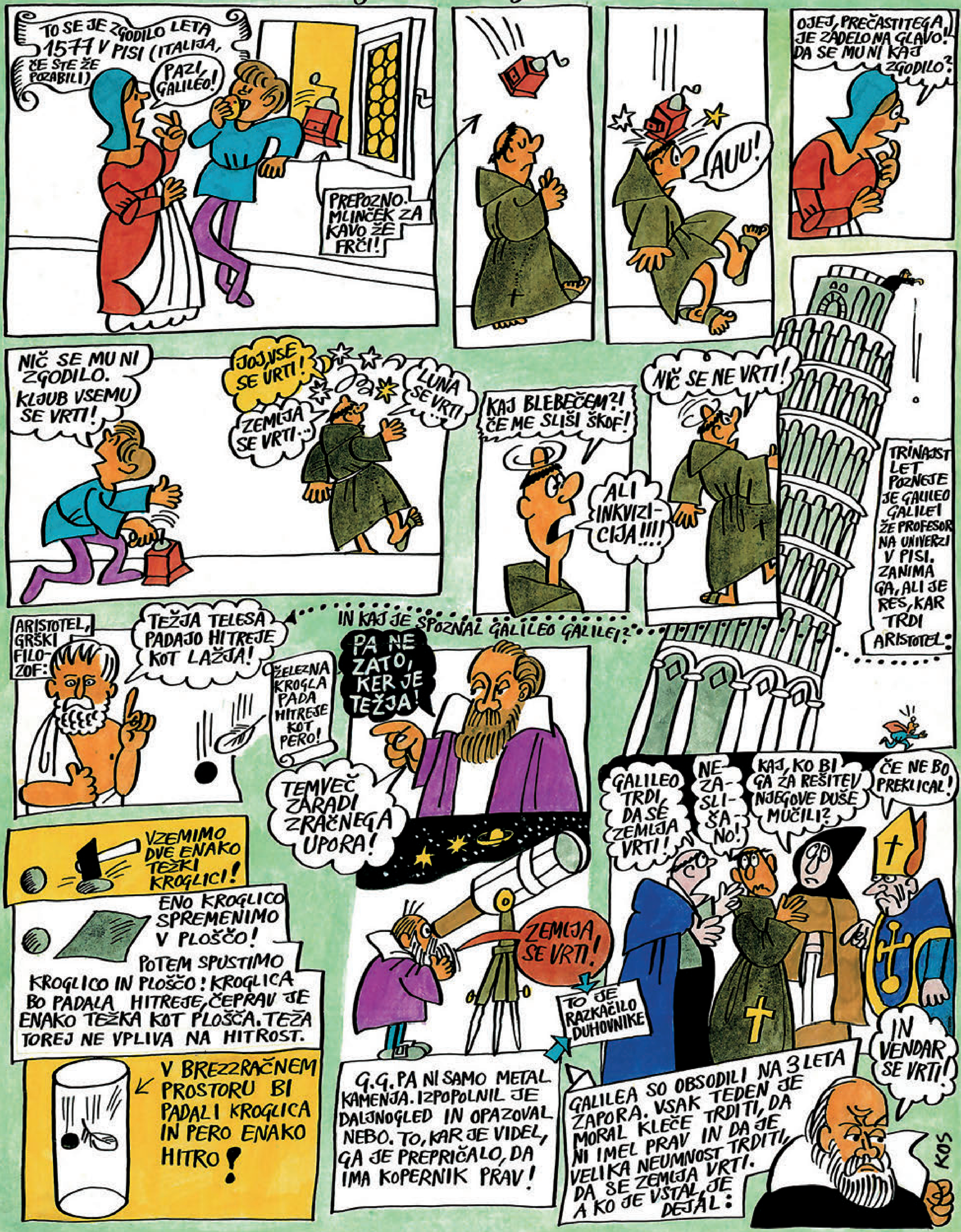


PRSTI KOT TERMOMETRI Opazovanje je v znanosti skrajno važna stvar, saj odloča o tem, ali nekaj označimo za empirično potrjeno ali ne. Poskus s prsti in toploto nas opozori, da moramo biti pri tem jako previdni, saj naše opazovalno izhodišče ni vselej enako. Pri tej napravi je treba kovinske valje razporediti po temperaturi od najnižje do najvišje, pri čemer se lahko zanašamo le na svojo kožo. Ta pa glede na dražljaje spreminja občutljivost … in napake so tu.



Elektrostatična krogla, kjer električna napetost v žlahtnem plinu v stekleni krogli udejanji barvite kosme plazme, je bržkone ikona igrivega prikaza fizikalnih pojavov. Moč jo je kupiti v trgovinah, imajo jo v Hiši eksperimentov, tale pa je iz amsterdamskega centra NEMO.

KO JE BIL *Galileo Galilei* ŠE MLAD...




Disney
PIRATI s
KARIBOV
SALAZARJEVO MAŠČEVANJE
3D


V KINU OD 25.5.
2i FILM



Sneti pove, kako človeka do zevanja pripraviš z lomljenjem komolca, Aggressor pa, kako bi se lahko to zgodilo v avionih.

Na kateri višini moramo v letalih nadzirati zrak?

Poznane so nam scene iz filmov, v katerih sredi trupa letala zazeva luknja in izsesa prtljago ter še kakšnega nesrečneža. V kabinah je namreč višji pritisk kot zunaj njih, saj moramo tamkaj vzdrževati umetno klimo, ker zrak visoko zgoraj tako po sestavi kot tlaku ni primeren za bivanje. Zračni pritisk v atmosferi je učinek zračne mase, ki se nahaja nad nami in pod vplivom gravitacije pritiska navzdol proti Zemljinemu površju. Do nadmorske višine desetih kilometrov pade tlak skorajda linearno na petino enega bara, kolikor šteje na gladini morja. Hkrati je zaradi težnosti pol molekul ozračja nagnetenih petkilometrskem pasu. Zato je kisika zgoraj tudi količinsko manj.

Ker se je človek razvil v nižinskih okoliših, nižji tlak in redkejši zrak njegovemu telesu škodita ter povzročata vrsto bolezenskih motenj. Prihaja do hipoksije – pomanjkanja kisika v tkivih – in pa višinske bolezni, ki je posledica nezadostnega prehajanja kisika skozi pljučno membrano ter med drugim povzroči višanje koncentracije ogljikovega dioksida v krvi. Zaradi nižjega pritiska se plini v telesu širijo, kar pripelje do dekompresijske bolezni in na primer bolečin v srednjem ušesu. Večina simptomov teh motenj se izrazi v utrujenosti, slabosti, glavobolih in kasneje izgubi zavesti. Občutljivejše začno tegobe treti že na Triglavu, dočim postane umetno spreminjanje atmosfere v letalih obvezno nad nadmorsko višino štiri tisoč metrov.

Potniška letala sistem za nadzor okolja, ki odloča o zraku v kabini, poženejo ob začetku leta. Zrak mu privzeto dovajajo kompresorji glavnih motorjev. Pritisk vzdržuje na vrednostih, kakršne so zunaj med 1500 do 2000 metri nadmorske višine, čemur pravimo 'kabinski tlak'. To pomeni, da na letih dihaš zrak s pritiskom, kakršnega bi na pohodu v gore. Nižji od nadmorskega je primernejši, saj pomeni manjši šok ob morebitni izgubi kompresije in je manj obremenilen za valjasti trup. Zato imaš neprijeten občutek v ušesih ob vzletu in pristanku, saj takrat prihaja do največjih sprememb. V vojaških lovcih je režim nekoliko drugačen. Tamkajšnji sistemi tlak vzdržujejo ne na stalni vrednosti, marveč na stalni razliki glede na zunanjega, kar zmanjša šok ob dekompresiji zaradi poškodb aviona v boju. Zato si mora nad določeno višino vojaški pilot obvezno nadeti masko.



Ob izgubi kabinskega tlaka nad štiri tisoč metri s stropov popadajo kisikove maske. Na dvanajst tisoč metrih, kjer šibajo čezatlantski leti, ima namreč potnik le okoli dvajset sekund do izgube zavesti.

Prvi eksperimenti s kabino pod tlakom segajo v dvajseta leta prejšnjega stoletja. Za sploh prvi takšen let označujemo tistega ameriškega poročnika Harolda Harrisa leta 1921 z letalom Airco DH.9A. Toda razmah tlačnih kabin se je zgodil šele v štiridesetih, okrog zaključka druge svetovne vojne. Med vojno je večina letal ni premogla, saj so imeli piloti kisikove maske. Šele proti njenemu koncu so se bojne višine povzpele nad deset tisoč metrov, kjer maska sama zase ni več dovolj. Obenem so imele posadke večjih strateških bombnikov z njo težave pri gibanju po letalu. Prav zato je bil bombnik B-29, kakršen je odvrgel atomski bombi, prvi s pravo tlačno kabino, njegovo tehnologijo pa so uporabili še na potniških letalih. Med lovci je bil eden prvih takšnih nemški Focke-Wulf Ta 152, ki je komaj še vzletel, da je ujel konec vojne.

V čem je fora pederskega grabljenja v brazilskem džudžicuju, namesto da bi tipa na gobec?

Kroše po dominah in aperkat v brado sta tradicionalno 'moška' načina, kako urediti konflikt, kar pa se lahko dostikrat konča neugodno tako za napadalca kot za žrtev. Slednja je deležna krepkih bolečin ali celo pogibeli, prva pa stroškov in kazni. Bolje je uporabiti eno od oblik rokoborbe, kjer je manj možnosti za resne poškodbe in po nekaj sekundah nemoči odneha vsak razen največjih psihičev. Oblik ruvanja je nemalo, svoje so razvili številni narodi, od ameriških Indijancev do Turkov. Toda ena najbolj učinkovitih in dodelanih je brazilski jiu-jitsu, ki se ob boku olimpijskega juda uveljavlja tudi v Sloveniji.

Judo je sicer neposredna podlaga 'BJJa', toda v nazivu je vendarle jiu-jitsu. Kaj je to? Tradicionalna, 'samurajska' borilna veščina iz fevdalne Japonske, ki poudarja goloroko borbo proti oboroženemu napadalcu. Jiu-jitsu (ali jūjutsu, kot je pravilnejše črkovanje) še vedno obstaja in združuje tako udarjanje kot prijeme in borbo na tleh. Iz 'JJja' je nastal šport judo, iz ene od njegovih variant, kodokan juda, pa se je na začetku minulega stoletja oblikoval brazilski jiu-jitsu. Brazilci so prilagodili učenja japonskih mojstrov, ki so jih razširjali z obiskovanjem tujih dežel. Pri tem so prednjačili člani družine Gracie, ki jih številni enačijo z BJJem, dasiravno so bili za njegov razvoj zaslužni tudi drugi, ki so osnovali lastne šole – Fadda, Franca, brata Ono … Brazilski jiu-jitsu se je od svojih temeljev opazno ločil tedaj, ko je prezrl spremembe judoističnih pravil. Le-ta so zmanjšala vpliv talne borbe ('newaza'), BJJ pa se je usmeril ravno v ta vidik in poudaril čimprejšnjo tranzicijo na pod. Tako je nastalo nekaj novega, kar si Brazilci upravičeno lastijo kot svoje in je bilo v devetdesetih deležno pozornosti zaradi uspehov v komercialni borilni organizaciji Ultimate Fighting Championship. BJJ je v svetu mešanih borilnih veščin (MMA) še zmerom izredno močan.



Smisel borbe na tleh je običajno ta, da z menjavami položaja in prenašanjem teže dosežeš prevladujoč položaj, od koder nasprotnika prisiliš v predajo. Omogoča pa BJJ tudi nadzor iz podrejene pozicije.

Na površju je brazilski jiu-jitsu učinkovit zato, ker odobrava veliko tistega, kar je v drugih borilnih športih prepovedano. Ohranil je namreč stik z borilno veščino in resničnim bojem, medtem ko je judo šel v športno smer. A razlogi za veliko efektivnost (nekateri govorijo celo o prevladi) segajo globlje. Ustvarjalci in spreminjevalci te veščine po eni strani nimajo zadržkov, da ne bi prilagodili in neomejeno uporabili vsega, kar deluje. BJJ ima zato najbolj učinkovite podreditve (submissione), predvsem zračna in krvna davljenja ter vzvode, ki delujejo na roke ali noge. To so tehnike za osamitev in obremenitev udov do nasprotnikove predaje ali poškodbe. Po drugi strani pa so Brazilci na globokem nivoju doumeli vlogo nadzora nad prostorom in tega, da je treba z nasprotnikom vzpostaviti vez. Ko se giblje on, se taktično giblješ tudi ti, naj si v dominantnem ali podrejenem položaju, kakor je govoril sloviti Rickson Gracie.

Tako da ne, to 'valjanje po tleh' ni ne neefektivno ne pedersko, saj je spolnost zadnja stvar, na katero misliš, ko deliš *armbare* ali si jih deležen. Poskusi ga kot zanimivo alternativo bolj razširjenemu judu! Stane te nič ne in smrdljivih jajc ne boš vohal, ker se nosi ščitnike za moda in te bo hitro pošolala kakšna navidez krhka punca. Na daljši rok pa tvegaš le 'cvetačne' uhlje, kjer se zaradi drgnjenja od podlago hrustanec loči od okoliškega tkiva in vmesni prostor zalije kri. V zameno boš deležen osebne rasti, samozavesti in znanja za ne pretirano nasilno razrešitev kriznih situacij.



Jutrišnji igrofilm

Z minulim silvestrovim je nekoliko neopazno zdrknilo mimo plodovito leto za filme, narejene po videoigrah. Zabavali smo se ob posrečenem Warcraftu, ki se ni hotel spustiti v obračun z resnobnim Gospodarjem prstanov ... ob izrisanki Ratchet & Clank, ee, Ragljač in Žvenko, ki ni bila presežek, vendar je kanalizirala šarm vsemirskega strelsko-skakalnega dvojca ... in celo pri častihlepnem, toda pod črto sfaljenem Asasinovem nazoru ter rutinski animiranki Angry Birds. Januarja se je pak zaključila dolgometražna nanizanka Resident Evil, ki je zašla v že prav metafizične vode. In ne pozabimo kritiško spljuvanih, toda referenčno uživaških predlanskih Pikslov. Sandler si ni mogel kaj, da ne bi zagnojil s svojo pojavo simpatičnega luzerja, ki reši svet in dobi vročo bejbo, ampak saj ni bilo tako slabo, no!

Časi, ko smo trpeli ob boll-anostih tistega švabskega šalabajzerja z diplomo iz klobasarije ter se z naklonjenostjo spominjali eksperimentalne prvoosebne sekvence iz filma Doom, so, vsaj tak je vtis, nepreklicno mimo. Igričarske franšize niso več naprodaj za bakšiš, da bi jih kupovali sumljivci z idejami o davčnem izigravanju (tako je služil Boll), temveč imajo z njimi resne namere tako holivudarji kot sami založniki. Itak: če je gaming okupacija milijonov in se številni z njim ukvarjajo na resni, celo profesionalni ravni, dosti ljudi pa o njem govori kot o obliki umetnosti, potem je res že skrajni čas, da nehamo z amaterizmi. To bo imel kmalu priložnost dokazati film Rampage, za katerega so licenco našli med starinami iz osemdesetih. Tam so v pogledu od strani velepošastki 'Kong', 'Godzila' in volkodlak rušili velemesto, kar se bo pripetilo tudi The Rocku. Ustvarjalna ekipa je slična tisti pri filmu San Andreas, ki mi je bil okej, zlasti glede prizorov kalifornijskega uničenja po megapotresu. Maja naslednje leto naj bi dobili kinoinačico Minecrafta, o katerem je uradno znanega bore malo, še celo to ne, ali bo šlo za animiranko v slogu Legomuvija ali za igrano reč. Četudi so ga nekajkrat prestavili, projekt zagotovo pride. Blizu pa je tudi frišen Tomb Raider s 'ploh Laro' Alicio Vikander, o čemer smo pisali pred kratkim.

Še manj otipljivi so številni drugi igrofilmi, katerih skupna točka pa je, da so pravice zanje kupljene in da so v različnih stadijih uresničitve. Če področja ne spremljaš, se bržda sploh ne zavedaš, kaj vse kanijo v bližnji futuri prestaviti v temne dvorane in na domače zaslone. Zajemi sapo, greva! Uncharted ... Sly Cooper ... Gears of War ... Halo (ne, ni še mrtev, ravno zbirajo novo moštvo) ... Watch Dogs ... Sly Cooper ... Last of Us ... Kane & Lynch ... Witcher ... Division ... Mass Effect ... Dante's Inferno ... Temple Run (ne, res) ... Raving Rabbids ... Five Nights at Freddie's ... Splinter Cell (tega si posebej želim, edino Sama Ribiča naj ne igra Cvetlični vitez) ... Deus Ex ... Far Cry (pretvarjajmo se, da se Uwe Boll ni že poscal in posral po Skoviku) ... Monster Hunter ... Ghost Recon ... Devil May Cry ... Mortal Kombat ... Metal Gear Solid ... Heavy Rain (pravice so prodali že pred desetletjem, preden je igra izšla!) ... Centipede ... Tetris ... Missile Command ... Borderlands ... Pokemon ... in celo Gran Turismo. Osebno me čudi izostanek Raymana, Dragon Aga, Portala in Half-Lifa, ampak bojda se glede slednjih dveh z Valvom pogovarja vojnozvezdni J. J. Abrams.

Katere gromozanske franšize še ni na seznamu? Call of Dutyja, kakopak. Vendar nikakor ne misli, da je Activision Blizzard glup. Ni, nasprotno. Kuro, ki nese zlata jajca in se bo koncem leta znova napotila v drugo svetovno vojno, nameravajo spremeniti ne v enega, ne v dva, ne v tri filme, ampak v celoten univerzum po zgledu Marvelovega in DCjevega. V ta namen je tvrdka ustanovila lasten filmski oddelek. Activison Blizzard Studios, ki ni bil odgovoren za Warcraft, temveč ima v portfelju zazdaj le TV-serijo Skylanders Academy. A vodita ga bivši šef od Disneyja Nick van Dyk in izkušena producentka Stacey Sher, ki je s Tarantinom delala na Šundu in Djangu. Njuni najemniki kartirajo več idejno in snovno povezanih kinoprojektov, ki ne bodo neposredno črpali iz iger, temveč se bodo zgledovali po njihovem vzdušju. Ustvarili naj bi film, ki bo kakor Black Ops zgodba v zgodbi, pa takega kakor Modern Warfare, kjer bo svet budno spremljal dejanja hrabrih komandosov, in križance med različnimi dutyjevskimi pristopi. WW2-tematiko omenjajo v povezavi s TV-serijo, ki bi dotično časovno obdobje in morda še Vietnam vpogledala po zgledu marvelovsko-netflixarske četverice Luke Cage – Jessica Jones – Iron Fist – Daredevil. AB Studios naj bi se pri tem ne omejili na Klic dolžnosti, marveč naj bi posegli še v druge svoje licence, med katerimi v prvi vrsti omenjajo Stacraft in Overwatch. Če je Sonyju uspelo narediti dolgometražno izrisanko po Ratchetu, ni vrag, da ne bi konkurenci česa podobnega uspelo storiti z neverjetno priljubljenim Overwatchem, magari s kitajskim denarjem. Slednji bo najverjetneje financiral Warcraft: The Movie 2, saj je prvi v Aziji zaslužil rekordne novce. Bo sin Davidu Bowieju kupil zlat nagrobnik.

Pokalo, hrumelo in zamahovalo se bo torej z vseh koncev, sam pa si želim, da ne bi šlo le za spektakel in golo zabavo na prvo žogo, temveč da bi imeli igrofilmi jutrišnjika dejansko kaj povedati. Mogoče je to tista lekcija, ki pride po tem drugem valu.

Sneti



Rampage kani priti tudi k nam in na vprašanje, kakšen prevod priporočamo, smo odvrnili 'Opustošenje'. Bomo videli, če bo res.

Warhammer 40.000: Dawn of War III



Kot gnusna tyranidska zalega se širi trend, ki so ga v ospredje najbolj potisnili Call of Dutyji in Battlefieldi: tlaka v spretnostnem večigralstvu. Ciljam na to, da moraš vrsto bonusov za bojevnike in dodatkov za puške počasi odklepati skozi nalinijske spopade. Nisi položil dovolj nasprotnikov z določenim avtomatom? Sorči, nobenega refleksnega namerilnika zanj, dokler tega ne storiš! Meni ni več smešno, da se vse več klasičnih refleksnih iger, ki niso free to play, marveč jih kupiš za polno ceno, takole navzema značilnosti mmorpgjev. Rad bi samo usekal en fejst skirmish ali deathmatch na liniji, ne da moram prej gledati, ali sem sploh v štartu primerljiv tistim, ki imajo na rovašu teden igralnega časa več. Pojav se širi kot kaotična okužba in Dawn of War 3 koraka po podobni poti.

V hiši Relic pravzaprav nadaljujejo z idejo, ki jo je bilo opaziti že v Company of Heroes 2. Tam si jačal armado tudi izven misij – namreč tako, da si z izplenom spopadov kupoval samosvoje generale, ki si jih nato uporabljal v prihodnjih bitkah na liniji. Tretji del serije Dawn of War, ki nas ponese v svet futurističnega Warhammerja 40.000, to zamisel razvije. "Fuj in fej", se bodo veterani z gnusom obrnili stran. A po drugi plati igra v franšizo vrača gradnjo matične baze, ki je izostala v frpjski predhodnici in jo je marsikdo pogrešal. Nakar v še enem obratu to spari z igrami MOBA, kot je League of Legends. Jojmene. DoW3 je zato čuden, dvoličen tič, ki je v spletni skupnosti zasejal bes, kakršnega ne uprizori niti orkovski ŠEF, ko vstane z levo nogo. A ne prepustimo se primitivnim refleksom, ki pritičejo divjaškim podrasam zelenokožcev, ne podanikom mogočnega človeškega imperija. Pod nagrbančenim hitinom je špil, ki bo nekaterim gotovo vreden pozornosti.

Cesarjevi najboljši

Na površju je tole še vedno klasičen RTS. Po bojišču zviška klikotavo usmerjaš bojevnike, ki si jih napravil v stavbah svoje vojaške baze. Z njimi poiščeš nasprotne soldate in jih streljaš v ksihte, dokler ne zmagaš. Na hecnosti pa hitro naletiš pri armadah. Sestavljajo jih najprej privzete enote, ki jih štancaš v bazi, in sicer v zameno za osnovni surovini, strateške punkte (requisition points) in elektriko. Nato so tu tri elitne, ki jih na planete vržeš iz orbite, ko zbereš zadosti njihove cenovne postavke, elitnih punktov, ki počasi kapljajo skozi vso bitko. Te superenote imajo ceno od dveh pa do desetih točk in temu primerno moč. Ideja je, da si oblikuješ tak spisek, ki ti bo rabil skozi vso bitko – s poceni vojščakom, da ti pomaga pri zgodnji širitvi, najdražjim za endgame in poljubnim za vmes, pač glede na tvoj način igranja.

Dotične tri frajerje izbereš iz repertoarja osmih stasitih oseb ali oddelkov, ki so na voljo za posamezno od treh doslej vključenih ras: vesoljske marince, Orke in Eldarje. Ker gre za svet Warhammerja 40K, ene največjih namizniških iger v hištoriji, špil nima nikakršnega problema napaberkovati zares impozantnih bojevnikov. Velik del je legendarnih likov iz enoigralske kampanje, kot sta poveljnik reda marincev Blood Ravens, Gabriel Angelos, ali orkovski 'VSE-UM-PUKLOU' boss Gorgutz. Drugo so specialne enote, kot so zelenokožna hodeča konzerva Mad Dread ali marinski terminatorji, kakršni se pregnjajo po ozkih hodnikih v Space Hulku. Razen po moči in s tem zvezani ceni v pikah se razlikujejo tudi po vlogi na bojišču. Eldarski warp spiders so ašašini, ki se teleportirajo vsepovprek, dočim je marinski chaplain tank, ki mora nase navleči škodo, da ta ne zadane denimo njegovega kamerada librariana, ki je krhek coprnik. Zatem se moraš priučiti še njihovih proženih specialk.

Warhammerjevski čistuni starejših edicij bodo pri nekaterih izbirah gledali križem. Howling banshees so zgolj osnovni vojščaki in šibkejši od striking scorpionov, bog pomagaj! Pa osnovni marinski oddelki izpadejo kot kanonfutr, kar tudi ni ravno vestno izročilu. A načeloma je spisek smiseln. Osnovne enote rabijo nadzorovanju frontne črte, dočim elitne pritisnejo tam, kjer hočeš sovražnika promptno okrog kepe. Ko padejo iz orbite na tla, se spremeni ambientalna muzika in poletijo čreva na plot ter je ratatanje nepopisno. Kul. Pohvaliti gre njihovo podobo in opazno je, da je grafika tudi pri strateških igrah napredovala. Ko absurdno predimenzionirani orkovski hrusti lomastijo naokoli, ti igra srce. Kot v dvojki si lahko enote skorajda poljubno pobarvaš in absolutno španciraš z rožnatimi marinci. Inkvizicija pa v jok.

Tu je opazno, kako spričo obrob soldatje silijo iz terena, da bi povečali razločnost. V praksi to nima haska, marveč temačni svet WH40K odene v podobo legic. A napak bi bilo igro zaradi tega pošiljati h krvniku.





Vojaki, na katere pomotoma pozabiš na kakšnem odmaknjenem delu bojišča, krepnejo ravno tako hitro kot prej, če jih na muho dobi sovrag, ki je specializiran za njihovo deratizacijo. Recimo tu eldarski tank moje marince.

Kladivo karpalnega sindroma +5

Bojevanje zahteva hitro in veščе žongliranje z borci, kajti Relic tudi tokrat stavi na svoj poznani princip zbiranja surovin z zasedanjem strateških položajev po karti. Soldatje zasedejo pozicijo, nakar moreš tam napraviti še topovski stolpič, kar je z izjemo Orkov edina obrambna stavba. Osvojena točka v neskončnost dostavlja sredstva, to pa pomeni, da je tisti z večimi v ekonomski prednosti ... A mora hkrati paziti na več položajev, kar je svojevrsten izziv, ker jih je na posamezni karti recimo kakšen ducat, zato rabiš za učinkovit nadzor osem oči in petnajst rok. Česar nima niti najbolj oduren tyranid. Dawn of War je tudi v tretje umsko in zapestno zahtevna igra ter nikakor ne ležerna strategija, kjer se zabarikadiraš v postojanko ter ob čaju in piškotih želvakaš do onemoglosti. Pravzaprav bi lahko baze sploh ne bilo in špil ne bi bil dosti drugačen! Vse tri frakcije imajo skorajda enako peščico stavb: za lahko in težko pehoto, vozila in raziskavo nadgradenj. To je to. Še manj kot v enici, torej. Le Orki premorejo še en propagandni stolp WAAAGH! zaradi samosvojih rasnih taktik. Kdor je pod pamfletom 'baza se vrača' pričakoval gigantske utrdbe s havbicami, bo razočaran.

Podobno je z oglaševanimi spremembami v množini vojaštva. Tega je res številčno več kot v predhodnikih, saj laže vržeš v naskok deset oddelkov hkrati. A taktičnih pristopov to bistveno ne spremeni. Resda lahko zdaj pogosteje puščaš patrulje, vendar ti to ne pomaga dosti, ko srečajo glavno sovražno ofenzivo, ki jih bo gladko pregazila. Še vedno moraš z lastno armado dobro predvidevati, kje bo nasprotnik izvedel sunek, in se mu tam ročno zoperstaviti. Ali tačas napasti na drugem koncu in upati, da boš hitreje napravil več škode kot on. Je pa spričo večjega števila enot moč sestaviti bolj raznolike gruče z več funkcijami, kot so na primer prožene eldarske ročne granate za začasno onesposabljanje. To še poveča igralno zahtevnost, a tudi globino. DoW3 je zaradi tega bržčas najgloblja strategija v tej seriji!

Kljub podobno zastavljenim postojankam moram pohvaliti raznolikost treh igralnih frakcij, ki seže globlje, kot je videti na prvi pogled. Marinci najprej ustrelijo in potem vprašajo, če veruješ v njihovega Boga-Cesarja. Raje umrejo zelo krute smrti kot pa se umaknejo. Zato lahko na bojišča postavijo začasne praporje, ki jim okrepijo enote, in izvajajo brutalne invazije iz orbite. Eldarji so krhkejši, toda urnejši ubijalci z zelo močnimi orožji in norimi psioničnimi coprnijami više v tehnološkem drevesu, ki te hipoma zradirajo, če nisi pozoren. Za nameček imajo energetske ščite in se lahko teleportirajo. Orki so pa pač prfuknjeni. Njihovi turni WAAAGH! navijejo zvočnike do enajst in v tistem se hordi odpelje, da podivjano gazi vse pred seboj. Hkrati po bojišču pobirajo odpadke (scrap), ki si jih našvasajo na čeljust in dobijo oklep ali večjo raketo. Ker so pač orki in zanje raket ni nikoli dovolj. MORE DAKKA!

Opotekanje nesrečnega pohojenega grota

Toda igra ne koraka le naprej. Nekatere značilnosti od prej so okrnili, druge odrobili kot motorna žaga zobato glavo. Močno so preobrazili zaklon, ki je sedaj omejen na peščico krajev na karti in pomeni lokalno zavetje, ki ga izkoristiš, če ti gre za nohte, in ne več brezšivno lastnost terena. Zamerim. Ljubitelje dvojke velja posebej opozoriti, da se je oprema junakov, kot so izrezbarjeni oklepi, poslovila in DoW3 ni več sparjenka s frpjko. Takisto so odžagali veteranstvo vojščakov, ki se tu s pobijancijo ne izboljšujejo. Zgolj elitni bojevniki zbirajo izkušnje, toda učinek se prišteje zunaj matchev, kot sem opozoril uvodoma in ne med boji kot na primer v Warcraftu 3. Razumeti gre, da se snovalci bojijo učinka snežene kepe, a v predhodnici je bil sistem prav luštno uravnotežen. Če uspeš enote varovati, da ne krepnejo, si zaslužiš nagrado, mar ne?!

Jačanje elitnih junakov skozi levele ni tako daljnosežno, da bi meganobzi levela deset z enim udarcem kresnili tiste pri enici. Vsakih nekaj stopenj dobijo nov bonus ali fletno kožico. Toda vendarle ima razvita vojska več opcij. Prvič zato, ker moraš pet od osmih elitnežev odkleniti s posebno valuto, lobanjami, ki jih prejmeš za končane misije v kampanji in na liniji. Drugič zato, ker s kostmi kupuješ tudi okrog tri ducate 'doktrin', bonusov za armado, od katerih lahko za posamezen boj odbereš po tri. Ko se še učiš igranja, te finese niso tako pomembne,



Prijemov, ki morejo v borih nekaj sekundah povsem obrniti lokalni spopad, je res veliko, kot tale eldarski urok. Zvečine so stvar elitnih borcev, ki jih vržejo na ukaz in so ravno zaradi tega ter znatne odpornosti tako važni.

POZERSKI HODCI

Imperialni vitezi so v zadnjem času postali nekakšna maskota WH40K, zato jim velja posvetiti nekaj vrstic. Če svet že poznaš, te spomnijo na titane, orjaške dvonoge meche, ki prevračajo nebotičnike kot domine in so tako veliki, da nosijo cele garnizije marincev v utrdbi v svojih nogah! Toda imperial knights so mnogo novejša pogruntavščina, ki je svoj codex – torej navodila – dobila šele pred petimi leti s šesto edicijo namiznice. Pri Games Workshopu so enostavno pogruntali, da se veliki roboti dobro prodajajo, obenem pa na mizo ne morejo postaviti pravih titanov, ker potem v sobi ne bi bilo prostora še za človeške igralce. Od tod vitezi, ki so z velikostjo za nekaj običajnih figuric dovolj majhni, da jih pospraviš v škatlo, a zadosti impozantni in zasoljeni, da GW z njimi služi nepredstavljive količine cvenka. V boju gre kakopak za superenote velike moči, ki nad nevernike pošiljajo raketne in plazemske salve. Obenem imajo precej razdelano izročilo, saj gre pri njihovih pilotih za podanike pravih imperijalnih viteških redov. Take, ki zviška gledajo na vse in vsakogar, zaradi česar se z inkvizitorji nenehno dvobojujejo v srepenju spod čela. Hecno, na morbidno warhammerjevski način.





Tole je power core, stavba, ki jo je treba dati kamen raz kamen, da zmagaš v multiju. Sama ničesar ne strelja in ko tolčeš po njej, si večinoma že odstranil sovražne baze. Zato je njen vključek tolikanj bolj nesmiseln.

pri maherjih pa so ključne. Resda za silo drži vodo argument, da bo veteran itak slejkoprej odklenil vse, in obenem v sistem niso posilili free to play odurnosti. Toda belim si glavo, zakaj je bilo to potrebno. Kratkomalo bi bil špil bolj prijluden, če bi bilo koj dostopno vse, taktično pa se ne bi dosti spremenilo. Levelanja ne štejem močneje v slabo, bolj pa drugo noviteto, ker ni dobro izpeljana: ciljni generator. Cilj v multiplayerju po novem ni uničenje nasprotnikove baze, marveč jedra, 'power cora', kar spomni na igre MOBA. Core je namreč neranljiv, dokler ne uničiš vsaj enega velikega obrambnega stolpa, ki ga varuje. Slednjega pa ne moreš zrušiti, dokler stoji z njim zvezan generator ščita. Problem je, da so ti elementi neorgansko vrženi na karte in se na njih počutijo čisto tuje. Ne bi rekel, da bila bojišča prefinjeno zgrajena okoli njih, kot so tista v Heroes of the Storm. Tu pa mehanika nima ne repa ne glave in če bi ta gradnik odstranili, ne bi bil špil nič slabši, marveč prav nasprotno! Drugih lastnosti arenskih naslovov, kot so creepi ali džungla, v DoW3 ni, zato je posiljevanje s power cori brezzvezno.

Mavrični marinci

To ni edina lastnost, kjer je videti, kot da Relic niso vedeli, kam naj gredo v želji po razvijanju serije. Preobrazili so stil podobe, ki je v trojki bolj pisan, vkup z bombastičnimi učinki. Argument je bil, da je tako vojščake laže razbrati v tokrat malo večjih množicah. Pajade. Čeprav so moje oči vešče tolmačenja grupnih mikastenj v Doti, sem imel v DoW3 zaradi bliskanja probleme z razločevanjem, kaj vraga se na ekranu dogaja. Obenem pa je špil žrtvoval nekaj tiste temačnosti in grobosti, ki je krasila zlasti enico. Ponuja se primera z Diabli in njihovo barvitejšo trojko! Dawn of War 3 ne zmore več udarnega, monumentalnega vzdušja, ki te je pred leti odpihnilo, da si šel ponižno iz kuhinjskega pribora in legokock postavljat oltarček Cesarju. Nemara tudi zaradi nekam tihe glasbene spremljave in dejstva, da smo vse vzklike likov že slišali prej.

Večina herojskih osebkov, ki se podijo tudi skozi kampanjo, je namreč poznana. Tu so Blood Raveni z Angelosom in Jonahom Orionom, inkvizitor Holt, pa eldarska farseerka Macha iz enice in Ork Gorgutz iz več dodatkov, kot sta Winter Storm ter Dark Crusade. Zares: za pripoved v trojki so na kup zbrali vse nedorečene niti iz vseh predhodnih izvodov in jih potegnili proti enemu kosu vesolja – izgubljenemu planetu Acheron, koder naj bi se skrival tajinstveni artefakt, Spear of Khaine. Skozi sedemnajst misij sledi brbotajoč in okusen golaž vseh mogočih zavezništev ter izdajstev. Če nisi prevelik purist, je štorija napeta in ima bombastično vzdušen konec. Kampanja pa žal šepa igralno. Sovražna pamet je večinoma pasivna in te redkokdaj zares želi fentati, zato lahko vmes vezeš gobeline s podobo Cesarja. Večina misij gre po istem kopitu prodiranja od ene točke do druge, medtem pa junaki v govorancah kličejo k blagoslovu bogov ali žugajo vsem po spisku. Prebliski starcraftovske šole odličnosti v dizajnu so redki, a jih nekaj je, denimo obramba orkovskega kanona v eni prvih nalog. Videti je, da je kampanja le v službi priprave na multiplayer, kar je škoda, saj bi si dobra pripoved zaslužila boljšo.

Tako še enkrat več pridemo do sklepa, da je Dawn of War 3 čuden, dvoličen tič. Samotarstvo ima fejst osebe, a zapostavljeno igralnost in žal moram reči, da je to bolj večigralski kot enoigralski špil. Ravno v sozvočju krikov elitnih bojevnikov in kanonfutra, ki jim drobi ob nogah, bodo strategi našli največ užitka, kajti bojni sistem zares nagradi, ko ga zaobvladaš. Škoda le, da se moraš na poti do tja prebijati skozi goščo nekaterih čudnih mehanik in moteče barvne palete. Pa kart za multi je trenutno le osem, kar ni prav veliko. In tudi tri rase so manj kot četverica na štartu enice in dvojke. Inkvizicija že brusi nože in rezila bodo pela, če DLCji ne bodo fajn! Skoraj zaprmej dobimo v njih strašljive starodavne robote Necrone, drugo še ni znano. Bo moral res zlohotni necronski šef Deceiver reševati Zoro vojne?

Aggressor si moderni družbeni klimi primerno pobarva marinski oklep na oranžno-zeleno in nekaj zajodla. Koj ga ugonobi inkvizitor.

75 globok, zahteven bojni sistem ✔ morilska ropotija ✔ fajn zgodba v kampanji ✔ raznolike rase ✔ power cori, wtf?! ✔ majhen izziv v kampanji ✖ preveč kaotičen videz ✖ kup protislovij ✖ nekaj tlake ✖ manj kart in ras kot svojčas ✖

Relic / Sega za PC



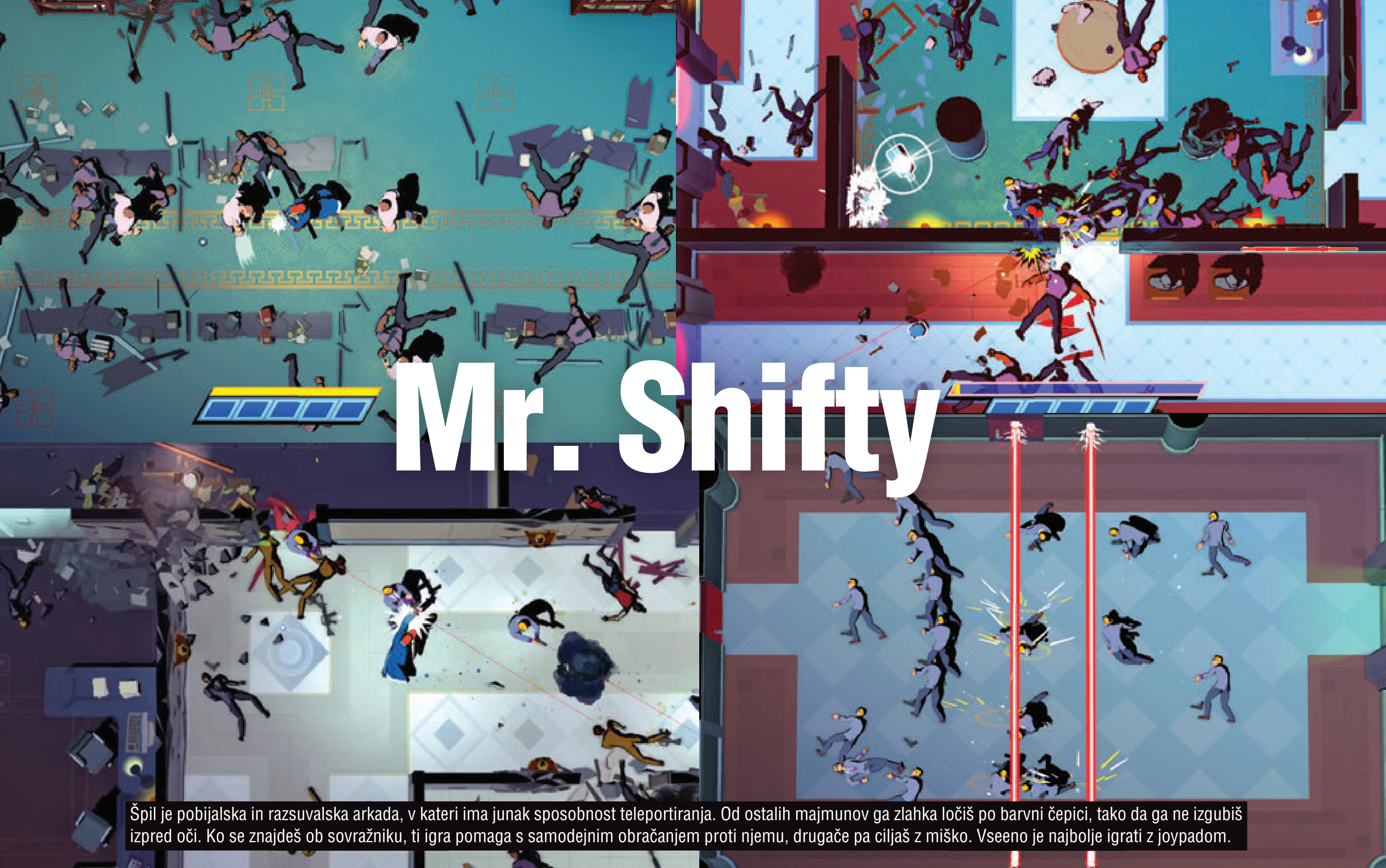
Hiške v bazi si sicer sledijo po enostavnem tehnološkem drevesu, toda globlje interakcije med njimi ni. Glavno je metati tovarne čimbliže fronti, da tjakaj hitreje dostavljaš okrepitve in zdraviš načete vojščake.

Čeprav elitne enote daleč prekašajo običajne, nikakor niso vsemogočne. Če takšnega imperialnega viteza brez pametnega spremstva vržeš v mesoreznico, jo bo skupil. Nato mora preteči nekaj minut, preden se vrne.




MOJE IME JE AMBROŽ. SEM KORENJE. KAJ TI ŠE NI JASNO?
AMBROŽEV 2 PABERKUUM
PRIMOŽ BERTONCELJ 2009
P.B. 2014

Mr. Shifty



Špil je pobijalska in razsuvalska arkada, v kateri ima junak sposobnost teleportiranja. Od ostalih majmunov ga zlahka ločiš po barvni čepici, tako da ga ne izgubiš izpred oči. Ko se znajdeš ob sovražniku, ti igra pomaga s samodejnim obračanjem proti njemu, drugače pa ciljaš z miško. Vseeno je najbolje igrati z joypadom.

Za vrati me čakajo. Pištolar, pretepač, mitraljezec in bazukaš. Voham njihov znoj, saj vedo, da imajo bore malo možnosti za preživetje. Če jih ne bo zaradi neuspeha ugonobil psihotični delodajalec, jih bom fental jaz. S palico udrihalnico, kipcem ali golimi pestmi. Toda usmiljenja ne smem poznati, kajti če ne umro, se vrata ne odpro in ne morem prodreti više ali globlje v negativčev nebotičnik. Sem gospod Zmikljivec in to je moja švigalna arkada.

Oteževalno miroljubništvo

Mr. Shifty je od zgoraj gledana pobijalnica, ki veliko črpa iz znamenitih Hotline Miamijev. Brž očitna razlika je, da je odvrgla neonsko podobo osemdesetih in psihedelično zgodbo ter ju nadomestila z bistveno večjo normalnostjo. Igralna pa, da nisi več običajnež s strelnim arzenalom, temveč neobičajnež brez njega. Po zgledu stripovskega junaka Nightcrawlerja se lahko namreč večkrat zapored teleportiraš na kratki razdalji. S tem se prestavljaš po prostorih, skozi stene in zaboje ter mimo vrat in klopi. Da le s tem zaporedoma ne pretiravaš, sicer si moraš za nekaj sekund odpočiti, da se merilnik napolni.

Šviganje je ključnega pomena za efektivno odstranjevanje sovražnikov. Teh je opazno več kot v Miamiju, sicer bi Nightcr ..., ee, Shifty vsled supermoči z njimi opravil kot za šalo. Tako pa ima kmalu probleme, sploh ker ne uporablja pokalic. Zanaša se predvsem na pesti, s katerimi tolče enolično, ritemsko in udarcev ne povezuje v kombinacije. Barabeža v službi gospodarja stolpnice najpogosteje odstrani tako, da se znajde ob njem, mu odmeri par boksarskih in uide, preden njegovi kameradi pridejo k sebi. Uporabi lahko tudi naokoli razmetana hladna orožja, od metel in palic za biljard do trizobov. Pa čeprav mu pacifizem škoduje, ko naokrog ležijo kalašnikovke, on pa opleta s kitajsko vazo in bidonom vode.

Nima kril, pa leti!

Teleportirna zasnova vodi v fine igre mačke z mišjo, ki so tako brzinske in napete kot taktične. Seveda ne v smislu resnih strategij, vendar je treba čez čas v zmage vložiti nekaj možganskega napora. Klasična fora teleportiranja skozi zid, garbanja in izginotja na varno je sicer redno uporabna, čeprav se intenziteta povečuje. Toda začetnim komajda nevarnim strelcem in hrustom se pridružijo brutalnejši soldatje s pošteno oborožitvijo, ki se znajo fino izmikati in občasno celo sodelovati. Na lov za tabo se podajo tipčki z bruhalniki plamenov, nadzornik stavbe, kjer se odvije celoten špil, pa pokapira foro in svojim 'imbecilnim' podanikom, kot jih nenehno zmerja, priskrbi napredne moči po zgledu tvoje. To se sčasoma prenese celo na okolico! Ta je itak podvržena zakonom fizike, tako da je vse polno sesuvanja šip, letenja vrat in krušenja stebrov. Tovrstna dinamika je kajpak pomembna z igralnega vidika, saj močnejši izstrelki uničujejo stene, kar te razkriva in te dela ranljivega. Ironično bondovski overlord pak nadte ne pošlje samo žive sile, marveč poskrbi za številne okoljske neprilike. Začne se s komajda nevarnimi laserji, ki počasi češejo hodnike in se jim ni noben problem ogniti. Sledijo ogenj iz zidov in razsuvalni sodi, temperaturo pa najbolj zvišajo polja, ki ti prepovedo teleportiranje, ter vse bolj gosti laserski vzorci. Na trenutke špil postane manj bojevalna kot izmikalna arkada. Toda že na naslednjem nivoju se vrnejo horde, ki jih dušo očiščujoče pošiljaš v večna lovišča. Ubožci se sesedajo po tleh, vznikajo v plamenih, krvavijo v kotih in s kriki frčijo skozi okna. Mr. Shifty je zabaven že zaradi te okrutne estetike, ki pa ni tako krvoželjna kot tista v obeh Hotline Miamijih. Je nasilen, a ne psihotičen in tak, kot bi si ga izmislil nekdo na daljšem počitku v umobolnici. Zato zna sesti tistim, ki jih je slog Miamijev odbil.

Bolj ašašin kot tat

Nekaj časa je ta neodvisnica resnično udarna, tudi zato, ker jo tvorijo zaporedja kratkih, kvečjemu par minut dolgih območij, koder te smrt pošlje le na njihov začetek. Zaradi tega te ni strah umirati in eksperimentirati. Prav tako je preciznejša in manj naporna ter tečna od Miamijev. Vendar kot še dosti drugih špilov ne zmore prvotnega tempa. Druga polovica približno peturne izkušnje malodane preneha z novostmi in le še preigrava že videno. Nadte prihajajo vse obsežnejši valovi sitnob, ki jih odstranjuješ v malodane zen stanju, toda videl si jih že prej, tako kot ovire. Ob manku šefov se ni moč upreti občutku, da Shifty razvodeni. Mar bi dodali zmikavtske zadolžitve, saj ta vidik čisto izgine.

Takisto izdelek ne vabi z nadgrajevanjem junaka, količkaj kompleksno zgodbo, spletnimi lestvicami za speedrun in rezultat ter težavnostnimi stopnjami. Le ena je, dokaj visoka, in izziv nič smrti na sleherni stopnji si moraš postaviti sam. Ter paziti, da imaš za dano nadstropje na razpolago zadosti časa, saj se pozicija zares shrani le na koncu štuka. Inačica za switch je v tem pogledu bolj poželjiva. Obenem sem si želel bolj podrobne in razgibane okolice, saj sem bil kovinskih hodnikov in antično opremljenih soban sčasoma sit. Vseeno ne morem reči, da za 15 evrov nisem dobil zadosti pobijalske zabave. Le širša in bolj dodelana bi lahko bila.

***Sneti** pljune in jo stisne pred vod soldatov, ki ga prerešetajo. Drugič bo raje švignil v špajzo.*

70 vznemirljiva zmes izmikanja in preštevanja reber ✔ boj je začinjen s smrtonosnimi ovirami ✔ začne se ponavljati ✖ revna okolica ✖ TinyBuild za PC in switch



Tölva je luštna izkušnja, če se ti nikamor ne mudi in imaš čas pohajkovati po opustelem planetu ter si ogledovati takšne spomenike njegove nekdanje veličine.

The Signal From Tölva



Ponoči lahko izrabiš nekaj malega skrivalništva, saj te sovragi opazijo kasneje, če ne prižgeš svetilk. To je uporabno, ker ob alarmu takoj vsi navalijo nate.

V prihodnosti vojn ne bomo bojevali z občutljivimi bitjeci iz mesa in krvi, temveč bomo za umazano nalogo izrabili hodeče konzerve. Na bojišču se bo udarila množica žvenketajočih robotov, ki bodo ob zadetkih ječali: »Au, moja baterija!« Medtem bodo človeški nadzorniki daleč nad bitkami – v orbiti planetov – posedeni v stole z VR-čeladami na glavah. Če bo njihov robotej storil konec, bodo pač zgrabili drugega. Kako bo taka nesmrtnost vplivala na oborožene spopade? Če gre soditi po tej prvoosebni streljanki, bodo terjali ogromno hoje in ne pretirano napetega obmetavanja z žarki.

Odmevi preteklosti

Tölva je neugleden planet bogu za ritjo, kamor te pripelje skrivnostni signal. Odkriti moraš, kdo ga oddaja in kaj skuša z njim povedati, kajti špil je po zgodbeni plati misterij, ki ga odpletaš z iskanjem tajinstvenih sporočil. Ta so raztresena širom opustele pokrajine, ki kaže znake daljne vojne. Niz ravnin se sončijo okostja vsemirskih križark in izza skal nemo zrejo rjasta trupla mechov. Zelenje in ptičje petje so za silo prekrili uničenje, a ne dovolj dobro, da ne bi razbral zloveščih znakov, da se je tu dogajalo nekaj kataklizmičnega. Edini premikajoči se ostanki so avtomati za pobiranje starega železa, ki jih je neka korporacija pustila speče na tej pozabljeni zaplati zemlje. Kot nalašč, da jih shekaš iz vesoljske ladje in uporabiš za prečesavanje površja.

Širom Tölve kolovratiš s humanoidnimi proletarskimi roboteji s puškami na ramah. Prisrčno hecni so, kar je bilo pričakovati od avtorjev Big Robot, ki so predtem napravili takisto robotski špil Sir, You Are Being Hunted. Kovinkoti stopajo z masivnim korakom in ob glasnem ropotu razpadejo na zobnike, ko jih laserski curek razčesne po sredini. Slog z risankasto, cel-shadano okolico spomni na Borderlands. Ampak Signal je vseeno resnobnejši naslov, kajti za pisano pokrajino se skriva pokopališče, ki ga odkrivaš korak za korakom. To rahlo neprijetno vzdušje, kjer imaš občutek, da nekaj ni v redu, je eden osrednjih motivov in te vleče k motrenju razbitin.



Hodeča ropotija ima vsakovrstne obraze, okončine in glasove, a vendarle v veliki večini spomni na ljudi. Želel bi si kakšnih monstrumskih robotejev.

Hiti počasi

Tölva je razmeroma odprt svet, kakršni so trenutno v modi. Resda te gorovja in radiacijski izbruhi usmerjajo na določene poti, toda karta je ena sama stopnja, po kateri so posajeni bunkerji. Pri njih se prerodiš, ko ti avtomat crkne, ali hočeš preprosto urneje potovati. V skladiščih je več kot dovolj hodcev, da je na vsakem koncu kakšen, ko tam potrebuješ avatarja. Crkaval boš dosti, saj je streljanje pogosto in srdito. Zraven tebe namreč tam pristane še nekaj sovražnih banditskih frakcij, katerih roboti te ob uzretju streljajo v obraz. Boj je dokaj osnoven, saj ne pozna ždenja v zaklonih ali raketnega brzenja. Poleg treh žarkovnih pihalnikov imaš še energetski ščit in izbrano specialko, kot sta megabomba ali motenje senzorjev. Če te ugonobijo, se prerodiš v drugem robotu, tako da ne moreš izgubiti. Je pa to vseeno tečno, ker vozil ta okolica ne pozna in moraš do vsega pešačiti. Sovražna pamet je spodobna, a vseeno te rakom žvižgat pošilja bolj zaradi številčnosti kot zvitosti.

Pozneje lahko surveyorje popelješ s seboj v napad, a njihov nadzorni modul ti pobere eno mesto za orožje in niso brihtni. Običajno zakorakajo v sredo sovražnih sil in gredo urno na kose, čeprav jim skušaš pomagati. Tedaj se špil preobrazi v frakcijski spopad, saj začno banditi napadati širom karte. In takrat se pokaže, kako plitva je Tölva v marsikaterem pogledu. Nimaš strateškega nadzora nad obrambo bunkerjev in jih ne moreš nadgrajevati. Posodabljaš zgolj lastno opremo, vendar raznolikost pušk ni velika. Nosiš snajperske žarkovnike za polaganje sovragov na daljavo in takšne na blizu. Sem in tja se več strani udari v vzdušnem spopadu, kjer žarki frčijo vsevprek. Takrat vidiš, kaj bi lahko Tölva bila, če bi bil Velik robot ambicioznejši ali imel več novcev. Tako pa v mnogih elementih stopiclja za velikani: vzdušje ne grabi za vrat kot v Stalkerjih, karta ni bogata kot v Far Cryjih in boj ne dinamičen kot v zadnjem Mass Effectu. Igra korakca kot tvoj robot v mestoma že mukotrpnem iskanju naslednjega dela signala. Za 20 evrov je okej, če ti leži deset ur počasnega raziskovanja planeta s temno skrivnostjo, kjer so pokončni le še roboti. Kaj več pa ne.

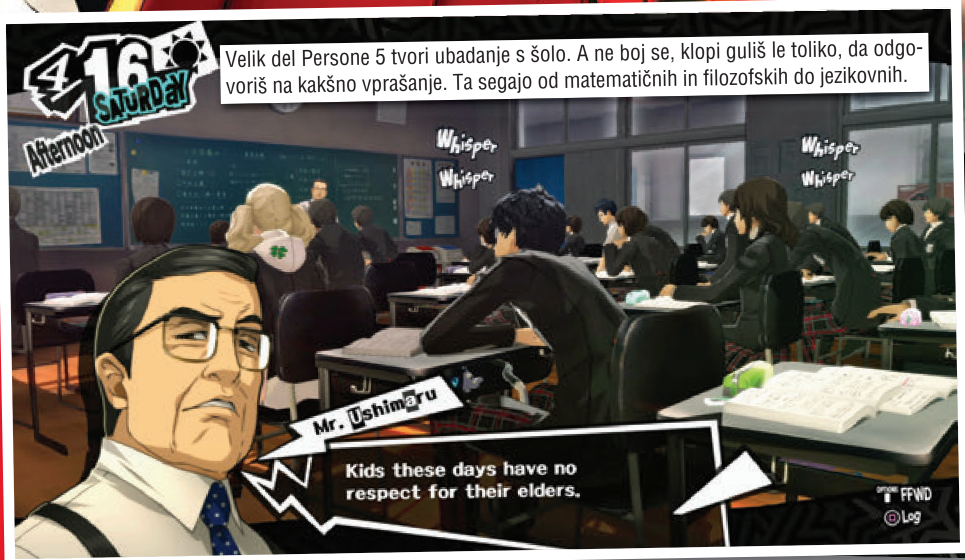
Aggressor ima kovinski drob, zato se ga naceja z oljem in brez strahu čelno juriša v sovražni ogenj.

69 lušten videz ✔ skupinske bitke ✔ dobro vzdušje ✔ plitva v večini elementov, od boja do pripovedi in okolice ✖ nadvse počasno odvijanje ✖

Big Robot za PC

Persona 5

Letos se kakovostni japonski frpji usipljejo kot riž na poroki. Naj bo boybandovski Final Fantasy XV, postapokaliptično večkončni Nier: Automata, brutalni Nioh, tepežkarski Dragon Quest: Heroes II … Morebiti bi lahko sem šteli celo Zeldo: Breath of the Wild, četudi je bolj akcijska avantura kot pravi erpege. A najbolj zanimivo je, da se vsi ti špili do neke mere poigravajo s pristopom, ki tako ni staromoden. Imaš torej težavo, če bi rad igral klasičen jrpg? Nikakor ne, kajti prav v to kategorijo se umesti težko pričakovana in upravičeno slavljena Persona 5. Igralno ta tretjeosebni potezni frp stavi na preizkušene vzorce, zato pa je napreden, celo eksperimentalen na številnih drugih področjih. Od šolskega življenja prek nadmočnega stila do tega, da se ob številnih prispodobah zamisliš nad družbo, soljudmi ter navsezadnje sabo. Za spremembo namreč ne rešuješ sveta od zgoraj navzdol s poražanjem ultimativnega zlobca, temveč v nasprotni smeri – začenši pri konkretnih ljudeh.



Velik del Persone 5 tvori ubadanje s šolo. A ne boj se, klopi guliš le toliko, da odgovoriš na kakšno vprašanje. Ta segajo od matematičnih in filozofskih do jezikovnih.



Ko opraviš s frendi in frajlami, je na vrsti plazenje po temnicah z obilico poteznega bojevanja. Pričakajo te zaklenjena vrata, nadstropja, običajni sovragi in takile velešefi.



Tokio, kjer se znajdeš (prej v seriji so bila prizorišča manjša in izmišljena), žal ni napredno odprt, marveč ga tvorijo majhne, ločene lokacije. Nosi pa značilnosti resničnega.



Zgodba lepo in logično napreduje ter te iz striktno šolskega popelje v drugačna območja, kot sta zakuska s ciljem nažreti se ko prase in muzej, v katerem odkriješ novo ječo.

Zjutraj čaka nas šola

Kakor je značilno za dolgometražno serijo Persona, je glavni lik razpet med dvoje početij. Eno je bojevanje po temnicah, drugo furanje vsakdanjega življenja. Tokrat se v vlogi ne najbolj prilagojenega mladeniča znajdeš v obtesanem, a prepoznavnem Tokiu. Molčeči protagonist, ki mu ime določiš sam, očalasto-lasate zunanjosti pak ne, se je v domačem okraju zameril velmožem, zato pride bivat k varuhu v prestolnico. Tu začne obiskovati srednjo šolo, kar pelje v razmahnjeno socialno plat. Špil je razdeljen na dneve, ki sledijo rutini: budnica na razmahani podstrehi neugledne okrepčevalnice, vožnja z vlakom v šolo, prisostvovanje pouku v skrajšani obliki z odgovarjanjem na kvizna vprašanja, interakcija z življem v razredu in na hodnikih šomošterske stavbe, spoznavanje novih ljudi ter tkanje vezi z obstoječimi. Slednje vključuje tako prijateljstva s fanti kot romantiko s flenčami. Flirtati je moč s kar nekaj dekleti, kar pripomore k rasti nekaterih lastnosti in širjenju druščine. Njihove raznotere osebnosti in ustrezajo krovnim vlogam, ki sčasoma štejejo pri boju in razvoju, od 'ljubimke' prek 'cesarice' do 'odmaknjenke'. Dosti komunikacije opraviš prek mobilnika z instantnim sporočilnikom, kot sodobnosti pritiče, a levji delež je vseeno osebne. Več časa in truda kot vložiš v socialno interakcijo, lepše teče lazenje po temnicah in širši je tam nabor opcij. A v enem skozihodu ne moreš izkusiti vsega, saj v dnevu ni moč postoriti več kot toliko. Zato se moraš odločati, čemu se boš posvetil. Morda ti ni toliko do čveka in spoznavanja kot do denarcev, ki jih zaslužiš z delom (brez miniigre) v lokalni špeceriji. Ali pa ti babe ne dogajajo, temveč hengaš s svetlolasim kameradom, s katerim zato v bitkah bolje sodelujeta. Oziroma se za vse to sploh ne zmeniš in se posvetiš zgolj raziskovanju delno realističnih lokacij.

Opoldne je čas za debato

Svet Persone 5 s tehničnega gledišča stežka konkurira modernim odprtim svetovom. Tvorijo ga številna mala, zamejena prizorišča, ki jih ločijo sicer ne dolga, a vseeno moteča nalaganja. Tek po štacunski ulici v predelu Shibuya se konča po pol minute in v katerokoli prodajalno stopiš, te čaka parsekundno včitovanje. Ni ravno GTA5, tudi zato, ker ni povsod ljudi z robnimi kvesti,

ampak je napredovanje bolj navezano na rdečo nit. Potek je precej linearen in daleč od tega, da bi lahko kadarkoli odražjal kamorkoli. Kakor pri Yakuzi 0 se pozna hkratni razvoj za PS3 in PS4, ki nima druge prednosti od višje ločljivosti. Po drugi strani pa so številne lokacije načeloma prepoznavne in ustvarjene po zgledu pravih, denimo postaja podzemne v Shibuyi, kar doprinese k vzdušju. Kasneje se lahko teleportiraš med kraji, trgovinami, obedovalnicami in prostori za šport ter relaksacijo. Na igrišču za baseball arkadno odbijaš žogico, pri sumljivi dohtarci kupuješ arcnije, štacuna za airsoft ima na zalogi orožja in oklepe ...

Povsod se obilno pogovarjaš in spremljaš junakove miselne monologe v obliki okvirjev z delno govorjenim besedilom. Tega je nemalo in trajati zna celo hitro vrtenje debate naprej. Vsekakor špil terja pozornost in golta ure: govorimo o petdesetih za singularno preigranje in trikrat toliko za izkus kompletne vsebine. A v zameno dobiš nemalo. Deležen si zanimivih, raznolikih oseb in globoke pripovedi o tem, da zraven resničnega sveta obstaja njegova senčna varianta, polna teme in spak. Oboje ustvarjamo in napajamo sami ljudje s svojim negativizmom, frustracijami ter sprevrženostjo. Osrednje in postranske temnice v igri domišljijsko predstavljajo 'gradove', ki so si jih v glavah sezidali čudaki. Od srednješolskega učitelja telovadbe, ki maltretira fante in nadleguje dekleta, do tečnih jakuz. Kljub krovni poanti vic ni v garbanju zlih sil, ki bi klišejsko grozile miru na svetu (kot da ta sploh obstaja), marveč v tem, da tvoja skupina 'Fantomskih zmikavtov' odrešuje soljudi. V tem početju bo pazljivejši, občutljivejši in bolj izobražen igralec zaznal nemalo prispodob. Začenši s samimi personami, magičnimi osebnostmi, ki živijo v glavnem junaku in drugih likih.



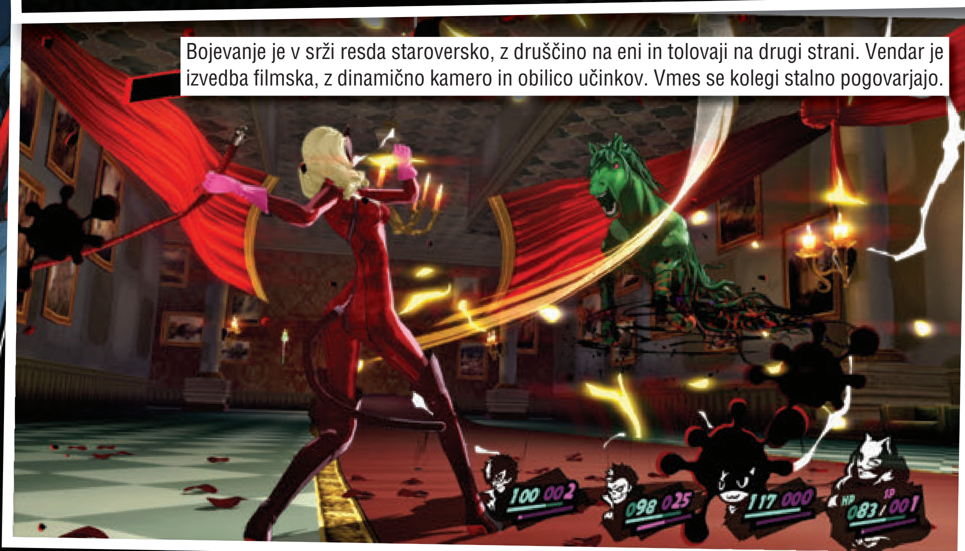
Ko govorim o temnicah in ječah, ne mislim na neke brezoblične kanalizacije in votline. Gre za razkošne dvorce, kjer z rentgenskim pogledom najdeš marsikako dragocenost.



V fabuli nastopa še dosti stranskih oseb, ki so na tak ali drugačen način vpletene v krovno dogajanje. Veproglavi ravnatelj gimnazije je že tak. Le kaj ima vampež za bregom?



Japonski šolarji brezplačno čistijo lastne izobraževalne in sralne prostore, ob popoldnevih pa nemalokrat opravljajo kakšno manjšo službico. Igra to odraža.



Bojevanje je v srži resda staroversko, z druščino na eni in tolovaji na drugi strani. Vendar je izvedba filmska, z dinamično kamero in obilico učinkov. Vmes se kolegi stalno pogovarjajo.

SERIJA PERSONA

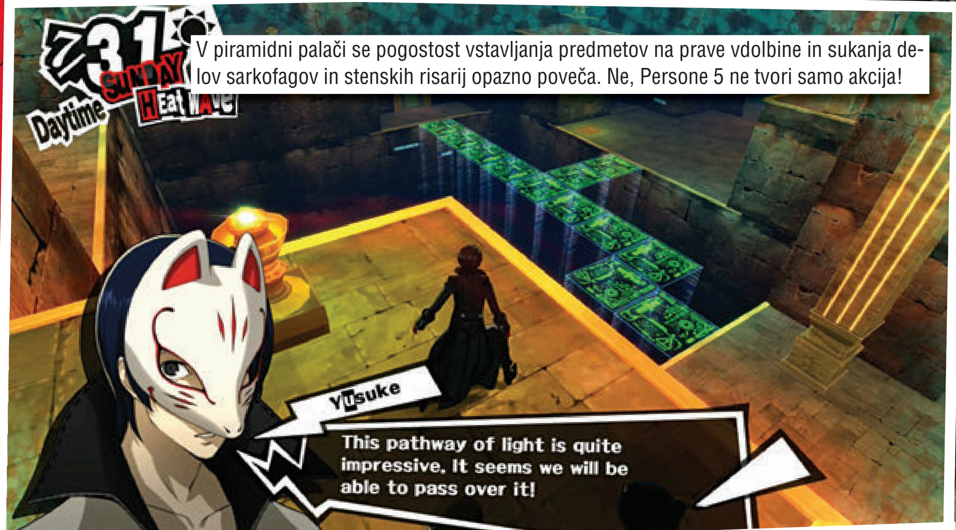
Final Fantasy pri nas pozna vsakdo, Persone niti približno. Verjetno zato, ker je serija, ki je leta 1996 izšla iz tedaj matičnega niza Shin Megami Tensei, nadvse japonska. Dogaja se v tamkajšnjih srednjih šolah. Učenci v sebi odkrijejo magična bitja, persone, ki jim pomagajo pri boju s temnimi silami, kot so demoni in sence. Barabeži prebivajo v ječah, po katerih je treba laziti in se bojevati. Izven tega pa Persone poudarjajo druženje, spoznavanje likov in jačanje vezi med njimi. Zanimiva zasnova je botrovala širjenju franšize v stripe in risanke (P5 spremlja ločen celovečerec Day Breakers), in dejansko kar lepi popularnosti na zahodu. Producent najnovejše 'epizode' se je gaijinskim fanom izrecno zahvalil za dobro prodajo!

KREPKA PRISPODOBNOST

Težko je najti bolj metaforičen špil, kot je tale. Persone ali osebnosti, ki jih junaki odkrijejo v sebi, so odsev dejstva, da so vloge v japonski družbi določene in da jih je nemalo. Doma si tak, v službi nekdo drug, če mlajša ženska ogovori starejšega moškega, uporablja poseben 'dialekt' ... Pravi jaz pa je medtem zatrt in v teh igrah je mladina naposled deležna osvoboditve plemenitih pošasti znotraj sebe. V zgodnjih delih serije so bile evropsko antične, štirica je uporabila domača, japonska božanstva, dočim v petici ugledamo popkulturne nakaze, kot je Ryujijev velegusar. Ravno P5 je nemara najbolj metaforična, saj person ne kličemo več s kartami ali posebnim orožjem, temveč z maskami. In kaj drugega kot krinke so osebnosti, ki jih uporabljamo ob različnih priložnostih?



Dnevna rutina terja vožnjo s podzemno, med katero je čas za izobraževanje. Zanimiv stilističen detajl je, da drugi ljudje nimajo obrazov, le očala in kirurške maske.



V piramidni palači se pogostost vstavljanja predmetov na prave vdolbine in sukanja delov sarkofagov in stenskih risarij opazno poveča. Ne, Persone 5 ne tvori samo akcija!



Ponavadi so meniji zadnja stvar, na katero velja opozoriti, v tem špilu pa so domala umetniško delo. Stripovsko-grafitne črke in eksplozivne animirane prehode je veselje motriti.



Javno kopališče pripomore k očarljivosti, ki je predpogoj za pecanje. Škoda le, da dosti izbir v dialogih ne pelje po novi čvekalni poti, temveč ima enak učinek kot ostale.

Popoldne zmlatimo trola

Pod toplo odejo finega druženja in napredne fabule ždi jako soliden erpege s poteznim bojem in samodejnim razvojem herojev, kot veli nenapisan jrpgjski zakonik. Ko v štoriji dosežeš naslednjo osrednjo temnico, ki jo je treba obvezno končati, preden lahko greš dalje, imaš omejeno količino časa, da jo prebrskaš in opraviš z njenim šefom. Po sobanah, hodnikih, balkonih in dvoranah se giblješ v pogledu od zadaj. Lahko se greš komandosa in brž naskočiš slehernega vidnega capina ali pa si skrivaško prefrigan. Ob tem pritisk na gumb priročno sporoči, kako močna je kanalja. Ker je tvoja veččlanska odprava v osnovi tatinska, se je bistveno bolje huliti za stenami in kavči, opazovati ter čopatiti od zadaj. V obeh primerih se boj preseli na ločen zaslon, kjer je tvoja druščina na eni strani in barabe na drugi. Če ti zasačiš njih, imaš prednost, in obratno. Tako ali drugače iz menija izbiraš postavke, da fizično tepeš, čaraš, streljaš in rabiš predmete. Pravljični sovražniki so izredno domišljijski, na primer hudički, ki sedijo na vece školjki, bilderji s sovjimi beticami in zelenkaste penisne glave. Osrednji vic pa je v tem, da ugotoviš njihovo šibko točko, na primer občutljivost na ogenj, štrom, veter ... To je še zlasti važno pri obilnem mimohodu šefov, ki se niti malo ne pustijo zajebavati, a jim je moč dostikrat zavdati s kakšno alternativno finto.

Vendar ni vse v tem, da kanalje potolčeš in dobiš denar, predmete ter izkušnje. Levji delež rokomavhov je moč spremeniti v podanike, 'persone', ki jih nato kličeš kot pomagače, jih razvijaš in pokemonsko združuješ v močnejše. Za to moraš pravočasno napadati in se braniti, nakar jih prisiliš v debato. Če v njej zaigraš na prave note, se ti predajo, oziroma te pred smrtjo nagovorijo kar sami. Za niz Persona je to dobro znan element, ki pa v splošnem še zmerom deluje sveže, kajti drugod tega ne poznajo. Bitke lepo tečejo, rutinske je moč pohitriti in nemalokrat naletiš na obračune, v katerih je treba izkazati obilico premisleka. Tudi zato, ker so predmeti za obnavljanje magične energije dokaj dragi in redki, sob za snemanje pa ni na pretek. Si toliko bolj vesel, ko kakšno odkriješ, in med njimi se lahko potem brez omejitev prestavljaš. Globlje kot si v špilu, več je kompleksnosti glede sovragov in person, čemur se pridružijo nič kaj lahkotne uganke. Ponekod moraš ugotavljati šifre, da odpreš zaklenjene duri, drugod reševati križanke ali v pravilnem redu hoditi po poljih na tleh.

Zvečer dobimo Persono grato

Čeprav je velik del Persone 5 tradicionalen, je izročilo obravnavano spoštljivo in poudarja močne plati klasičnega pristopa. Od taktičnih bitk do premišljenega napredovanja po linearno rdeči niti. To je obogateno z družbenim vidikom, prispodobnostjo in obsežno zgodbo. Ne gre zanemariti niti fantastične izvedbe z risankasto grafiko, odlično glasbo, nepozabnimi meniji in uro profesionalnih animejskih sekvenc. Kljub usmerjenosti v samotarstvo so dodani tudi internetni elementi, kjer lahko kličeš naključne sotrpine, naj ti njihovi podaniki samodejno pomagajo. Napredek glede na predhodnico pa sploh ni tako majhen, saj da skrivanje in skakanje po ječah svež občutek. Če čislaš tokijske erpegeje, si naredi uslugo in nabavi ta špil, ki bo odmeval še dolga leta.

88 *Sneti ugotovi, da mu je v igrici ime Joker. Usta se mu raztegnejo do ušes.*

Atlus / Deep Silver za PS4 in PS3



ČUDEŽNA ŽENSKA
BROS. PICTURES PREDSTAVLJA
V SODELOVANJU S TECENT PICTURES PRODUKCIJO PODJETIJ /CRUEL IN UNUSUAL "WONDER WOMAN" GAL GADOT CHRIS PINE ROBIN WRIGHT
DANNY HUSTON DAVID THEWLIS CONNIE NIELSEN ELENA ANAYA GREGSON-WILLIAMS KOSTUMI LINDY HEMMING MONTAŽA MARTIN WALSH, ACE SCENOGRAFIJA ALINE BONETTO
DIREKTOR FOTOGRAFIJE MATTHEW JENSEN, ASC IZVRŠNI PRODUCENTI STEPHEN JONES JON BERG WESLEY COLLER REBECCA STEEL ROVEN PO LIKIH ZALOŽBE ZACK SNYDER ALLAN HEINBERG IN JASON FUCHS
SCENARIJ ALLAN HEINBERG PRODUCENTI CHARLES DEBORAH SNYDER, p.g.a. ZACK SNYDER, p.g.a. RICHARD SUCKLE, p.g.a. REŽIJA PATTY JENKINS
1. JUNIJ

Yooka-Laylee

Leta 1998 je studio Rare za nintendo 64 ustvaril fantastični platformer Banjo-Kazooie. V ta trirazsežni izdelek, ki je v enem paketu dostavil raziskovanje odprtega sveta, skakanje in reševanje ugank, so prelili sleherno kapljo izkušenj, ki so si jih nabrali v dolgih letih izdelovanja iger za osembitne strojčke, od ZX spectruma do NESa. Proslavljena angleška skupina, o kateri velik članek najdeš v Jokerju 250, je namreč evolvirala iz spectrumovega Ultimata, od koder sta prišla Knight Lore in Sabre Wulf. Rare je nato odromal pod Microsoft in v kreativnem pogledu odmrl, toda njihovo baklo so prevzeli drugi. Nazadnje skupina Playtonic Games, ki so jo bivši Rarovci ustanovili posebej zato, da bi naredili spiritualnega naslednika Banja in Kazooieja. Denar so od nostalgikov masovno napaberkovali na Kickstarterju (cilj v višini dvesto evrskih tisočakov so dosegli v tričetrt ure!) in nastal je 'Banjo-Kazooie 3' z novima živalskima junakoma namesto medveda in tiča, ki sta zaradi licenčnih preprek nedosegljiva. Ne morem reči, da Y-L ni brez težav, vendar prevladata plemenitost in kompleksnost zasnove, ki terja dosti več od besnega rešetanja in strmenja v grafično krasne livade.



Ajeeej, govoreče živali!

Kleč ni več v čarovniški ugrabitvi sestre, kar je svojčas utrpel medved, temveč v nečem globalnejšem in višjem. Zahojeni kapitalist Capital B (je namreč čebela) in njegov račji pomočnik Dr. Quack (kar v angleščini pomeni šarlatana) kanita ukrasti vse strani iz knjig in jih pretvoriti v sladki, sladki cekin. Drugače rečeno, prisvojiti si kanita znanje in domišljijo ter ustvarjati vsebino TV-kanala Oto. Pri tem privlečeta pozornost dueta, ki ga tvorita dobro misleči kameleonček Yooka in zajedljiva netopirka Laylee. Par se poda v globine kapitalistove utrdbe Hivory Towers ('hive' spomni na čebelnjak, kar je še ena navezava na Banja), kjer bo nelinearno iskal portale v pet tematskih svetov. Po njih je razmetanih večina listov, ki v slogu Marievih zvezdic omogočajo odklep naslednjih nivojev, plus razširitev obstoječih.

Srž igranja tvori natančno poskakovanje po statičnih in premikajočih se platformah z dodatkom preprostega boja. Sovražnički, kot so duhci, hudički in leteči policajčki, enkrat treščiš z zavrtljajem in izpuhtijo. Še po glavah jim ni treba skakati. Vendar kakor Banjo-Kazooie ni bil klon Maria 64, tako Yooka-Laylee ne ostane na tej razvojni stopnji. Gre za široko arkadno avanturo stare šole, v kateri sproti širiš nabor veščin in jih uporabljaš na pravih mestih. Tako kot sta medo in ptičurina sčasoma pljuvala modre jajčke, boksala in se s kremplji vzpenjala po pobočjih, se zna dvojec pod vodo obdati z zračnim mehom in se po zgledu Super Monkey Balla odrolati po tleh, z jadranjem po zraku podaljšati skok, se spremeniti v helikopter na daljinsko, mutirati v lazečo rastlino, si nadeti plašč nevidnosti ... Junačka sčasoma postaneta neobčutljiva na plamene, pljuvata ledene kroglice in lahko kljubujeta vetru, da ju ne odpihne z brvi. Struktura ni povsem odprtosvetovna, marveč bolj spomni na metroidvanijo, kjer nova območja odpreš z veščinami ali nabranimi predmeti. Pri čemer je treba v to odklepanje vložiti dosti premisleka in truda.



Zgledi iz starih dni 3D-ploščadnic stalno tolčejo ven. Tu se samodejno pojaš po tirih z rudniškim vozičkom Kartosom (ha ha?) in moraš pravočasno skakati.

Vožnja v Kartosu

Zasnova je po mojem mnenju dobro prestala glodanje zobovja časa. Po eni strani zato, ker je takih špilov malo in Y-L deluje svež, po drugi pa vsled solidnega dizajna. Pozna se, da so na izdelku delali stari mački, zato je vsak svet dodelan tako z vizuelnega kot igralnega stališča. Z začetnega zaliva se prek kovinskih hodnikov in soban kapitalistične vile podaš v džunglo, zamrznjeni sever, močvaro, kazino in k vesoljskim gusarjem. Vsa prizorišča so razprostranjena in omogočajo precej neovirano raziskovanje, hkrati pa imaš nenehno odprtih več njih. Povsod je nujno dobiti zadosti strani za odklep razširjene inačice, ki odpre dodatna področja, in nabrati čimveč peres, s katerim pri kačonu Trowzerju (bojda se tako pogovorno reče falusu) kupiš frišne veščine. Zadače, ki prinesejo liste, so nadvse raznolike. Ponekje je treba zgolj ubrati pot čez gibajoče se platforme ali streljati v stikala tako, da se vrtljive deske ustavijo v pravem položaju. Drugod do papirja ne moreš, če ne poseduješ neke moči, kar botruje kasnejšemu vračanju. Ali pa so strani skrite za ugankami ali v neočitnem kotičku. Liki, ki postavajo okoli, od viteškega pujsa


Začetek v gusarskem zalivu (itak) je matinejsko pisan. Toda kasnejši svetovi postanejo dokaj temačni in barve ubite. Sem pričakoval še kakšnega žarkega.





Pol glavarjev je kladaste oblike in te obmetavajo ali te skušajo poteptati. Čeprav je to nostalgična varianta škatlarjev v Banjih, bi moralo biti šefovje boljše.

do Shovel Knighta, pa ti dajejo kriptična navodila, ki jih treba najprej možgansko razvozlati. Kdor je igral Banja-Kazooieja, se bo počutil domače, kar je bil itak namen ustvarjalcev. Navsezadnje si tudi tam šel med ledenike, na barje ... Kdor ga še ni, pa si bo nemara zaželel, da bi to vrsto tretjeosebnic že izkusil, ker so tako fejst. Saj tale je res! Glej Joker 186!
Iskanje pagin dopolnjujejo številne dodatne zadolžitve. Iščeš žetone za avtomate, v pogledu od strani šibaš z rudniškim vozičkom, odgovarjaš na pronicljiva vprašanja Dr. Quacka v stilu "koliko strani si porabil za razširitev tega in tega sveta?" ter se udejstvuješ v številnih miniigrah z retropopadki, od dirkanja iz ptičje perspektive do streljanja med samodejnim premikanjem. Niso vse najbolje narejene in posrečene, a so simpatična popestritev, v kateri se lahko sam ali v lokalni družbi udejstvuješ ločeno od zgodbe. Veliko je skrivnosti in referenc, na koncu območij pa čakajo šefi. Mednje sodi orjaška škrbasta klada, ki ti po hribu v fris luča debla. Donkey Kong se ji smeji, ti pač ne, ker te pri skrivenčenih ustih še obruha s feferonskim ognjem iz goltanca.

Tandem prsta in možgana

V Yooku-Laylee se vsekozi dogaja in čeprav se včasih praskaš po glavi, kot blesav iščoč rešitev aktualne uganke ali prehod naprej, se običajno izkaže, da nisi vtaknil nozdrvi v vsak kot in dobro premislil situacije. Dober primer je omenjeni lučalec debel, mimo katerih s polno hitrostjo ne boš prišel; ovedeti se moraš, da lahko med kotaljenjem po hribu upočasniš, se ustaviš in skačeš. Vendar pa to ne pomeni, da te igra kdaj ne zafrkava v glavo in da ji ne zavdajo lastne kaprice. Zlasti nažira tečna kamera, ki jo moraš stalno krotiti, v tesnih prostorih pa se redno postavi tako, da gledaš v anus bodisi Juka bodisi Lejle. Takisto je zoprno avtomatsko shranjevanje položaja, za katerega nikdar nisi prepričan, kje se boš ob vnovičnem zagonu pojavil. Opaziti je nadalje nenadne poraste težavnosti, kjer nek del stopnje od tebe zahteva filigransko preciznost, nakar je po ducatu crkotov nagrada ušiva knjižna stran. Tudi šefi, ki bi jih lahko bilo več, močno nihajo v kakovosti in težavnosti; eni padejo z levo roko, medtem ko te drugi nadlegujejo, da se ti zmeša. Humor v obliki besednih iger nemalokrat zgreši tarčo, sploh blesavo usajanje rasistične netopirke, dočim zna iti nepreskočljivo izmišljeno blebetanje, ki spremlja tekst, dodobra na živce.
Take sitnosti so podrobno in namenoma povzete po zgodnji dobi 3D-platformerjev, kjer izvira Banjoo-Kazooie. Prijem je v redu za tiste, ki hočejo natanko tako izkušnjo kot tedaj, in špil je tak zato, ker je bilo treba na Kickstarterju navdušiti nostalgike. A dejstvo je, da so se igroavtorji tedaj šele učili in da slični problemi izvirajo iz nespretnosti ter neznanja. Zato se zna Yooka-Laylee, ki jih je nalašč posvojila, zameriti manj potrpežljivim in razumevajočim. Bi bila pa škoda, če bi jo srenja prezrla, kajti njena vsebina in dizajn sta protiutež filmsko, spektakelsko in uničevalsko naravnani modernosti. Zdaj potrebujemo le še več špilov, ki bodo inteligentno združili obe plati.

Kameleon Yooka na lepki jezik dobi ***Snetija****. Nova sposobnost: goltanje žlikrofov brez prestanka.*

76 dandanes redko mešanje pristopov ✔ raznoliki svetovi z veliko zadolžitvami in skrivnostmi ✔ lična risankasta podoba ✔ zblojena kamera ✖ humor je tako-tako ✖ neprilagojenost sodobnosti ✖

Playtonic Games / Team17 za PC, PS4, XBO in switch

RANA ODPRTOST

Zanimivo je spremljati razvoj videoiger skozi desetletja, saj skozenj vidiš menjavo zasnov in vrednot. V osemdesetih, za časa mavrice in slonokoščenca, je pretežno vladala stihija ter se je eksperimentiralo s pristopi. Filmski spektakel se zaradi omejitev hardvera še ni uveljavil in špili so bili precej razmišljujoči ter cerebralni. Pri tem niso bili tako premočrtni in utesnjeni, kot se zdi na prvi pogled – le izgledali so slabše in tvorili so jih ločeni zasloni namesto neprekinjene dimenzije. Pomniš raznovrstne, nepremočrtne in niti ne tako majhne svetove Underwurlda in Jet Set Willyja, Mercenaryja in Midwinterja, Starquaka in Elita? Ne pozabi niti, da je bila prva Zelda čisto odprta in da so z igro H.E.R.O. tovrsten peskovnik spravili celo v predpotopni atari 2600. GTA, Far Cry, Horizon: Zero Dawn – moderne open-world uspešnice jim obilno dolgujejo.



Le-te se osredotočajo na raziskovanje in boj, njega dni pa je napredovanje poleg tega zahtevalo dosti veščega skakanja, nabiranja predmetov in trenja miselnih orehov po zgledu klasičnih pustolovščin. Vrat nisi odprl brez kartice, do katere si prišel s premikanjem kristalov v pravilen vzorec, letečo nevarnost si sklatil s pipsom, za katerega si moral najti več sestavin … To se je z zatonom avantur porazgubilo, kar številni pogrešajo; morebiti je najnovejša Zelda na tako topel sprejem naletela prav zaradi izražene miselne komponente. Še več, dosti jih je, ki hrepenijo po točno določenem receptu in si želijo, da bi ga kdo zvesto poustvaril. Za ljubitelje Castlevanie je odlično poskrbljeno, saj jo posnema vsaka tretja neodvisnica, zdaj pa so z Yookom in Laylee prišli na vrsto pristaši kultnega Banja-Kazooieja. Tiste legende, ki se sceloma opira na vrednote osembitnih iger.





Ko se duet nauči zadrževati v zraku, so na vrsti dirke skozi nebeške obroče. Že prej pa je treba tekmovalno šibati po tleh.

Prey



Če te privlačijo opustošena znanstvenofantastična okolja, je Prey nalašč zate. S seboj velja prinesti dosti poguma in iznajdljivosti, saj tole ni ležeren izlet.

NE BOSTE ME DOBILI, VAM ŽE POKAŽEM!" Palica je zapela in kozarci ter krožniki so se razbili na tisoč koscev. "VSE VAS POKONČAM, PA ČE POTEM TAKOJ UMREM!" Šalčke so nemo vzele slovo, ko so jih zamahi spreminjali v črepinje. Genocid nad predmeti se ni ustavil pri priboru, kajti sledili so namizna svetilka, telefon in odčepnik. Ja, nasrkal je tudi odčepnik. Kristus.

"Kaj hudiča pa počneš?!" se je zaslišalo skozi vrata iz sosednjega prostora. "Zakaj uničuješ pribor in ... hodiš s puško po hiši?!"

"Mimiki, ti rečem! Prekleti mimiki vsepovsod!" Psihotično sem se zarežal. Nato se je zarežal lestenec. In jabolko. In pralni stroj. Naposled me je vzela črna tema.

Zarošena očala

V repertoar pogojnih refleksov sodi fraza, ki pri znalcih PC-iger sproži neustavljivo cmihanje: "Looking Glass." Mlajšim ta izraz ne pomeni ničesar, starejši pa ob njem v mislih odjadrajo v svetove uničenih vesoljskih postaj, futurističnih mest in srednjeveških podzemelj. Tole sicer res ni kraj za cmerave govorance o kompliciranem razmerju z umetno pametjo Shodan iz System Shocka. Vendar je tako iz razveseljivega razloga: pred nami je moderna igra, ki more z dokaj podobno izkušnjo seznaniti tako veterane kot mladino. Tisto, ki jo pikslasta podoba preveč moti, da bi sama pognala omenjeno igro iz davno zaprte hiše Looking Glass Studios. Prey je namreč ljubezensko pismo System Shocku in njegovi dvojki, na katerih je delalo veliko ljudi pri izdelovalcih Arkane.

Na površju je tole prvoosebna streljačina, ker ti na vesoljski postaji pred nosom binglja cev pihalnika ali macola. V vizirju pa imaš neke temne pošasti, ki niso prišle popisat števca za elektriko, marveč te želijo kruto ugonobiti. Toda kdor bo Prey igral kot navadno streljanko, je ne bo dobro odnesel. Zgrešil bo množico skrivnih kotičkov, do katerih prispeš zgolj s pozornim opazovanjem. Zdirjal bo mimo neočitnih sporočil, na katerih igra gradi odraslo zgodbo. Trpel bo ob umiranju, ker je težka in kaznuje ihtave, preveč premočrtne pristope ter namesto tega nagrajuje smiselno kombiniranje elementov v rokah ali v okolici. Prey ni doomačina, ampak futuristična streljačina-poševnica-frpjka, kot so Deus Exi, Dishonoreda in Bioshocki.

Še eno breme koj vrzimo z ramen: tale Prey nima povezave s prvim iz leta 2006. Pozabi torej na Indijanca Tommyja, v čigar koži smo igrali tamkaj. Pa tekanje po stropih in skakanje skozi portale. Takisto to tule ni Prey 2 v podobi vzdušne simulacije medzvezdnega lovca na glave, za katerega si morda slišal pred leti. Tistega so ukinili. Pre-bo-li, prosim. Tudi sam se redno mrščim nad politiko ZeniMaxa oziroma Bethesde. A s temi dogodki je brezveze zastrupljati debato o pričujoči igri, ker iz nje kar žari, da je bila napravljena z ljubeznijo in ni nič kriva za mahinacije kravatarjev na vrhu nebotičnikov. Tako, zdaj smo pripravljeni na pravo dogodivščino. Pojdimo na Talos 1!



Okolica na več mestih spomni na odseke iz Bioshocka, a vendarle ne kopira preteklih podob. Svet premore ogromno lastne duše in tehnoloških zanimivosti.

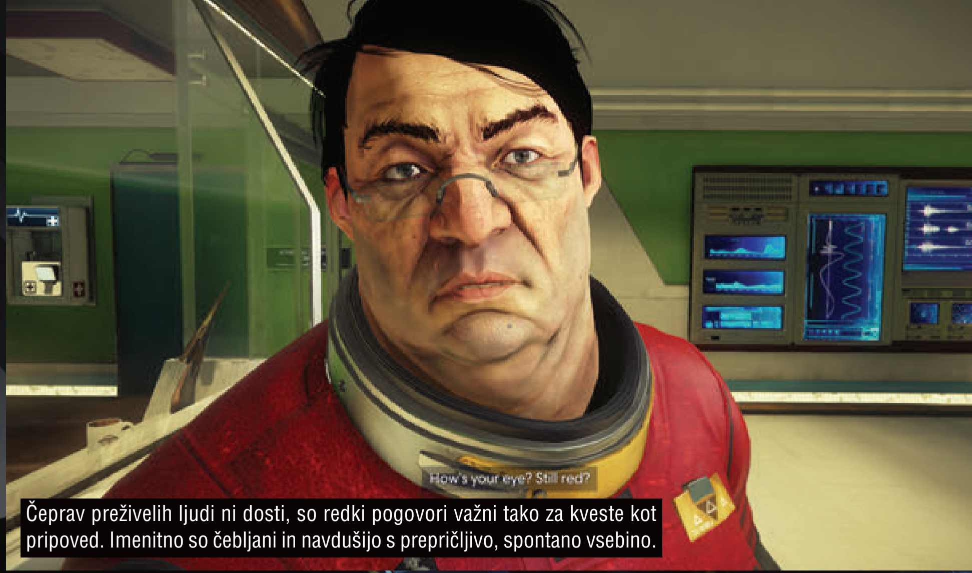
Krožeča krsta

Kaj bi se zgodilo, če ameriškega predsednika Johna F. Kennedyja prostozidarjem in lizardmenom leta 1963 ne bi uspelo umoriti? Prey pravi, da bi možakar s svojim šarmom omrežil Sovjete in jih prepričal, da bi vesoljska prostranstva naskočili sodelovalno, ne v izčrpavajoči tekmi. Leta 2035, kamor je igra postavljena, tako v orbiti modrega planeta že kroži več ogromnih vesoljskih postaj. Ena takih je Talos 1 v lasti korporacije TranStar, na kateri si zaposlen tudi ti, Morgan Yu. Ime je načrtno brezspolno, saj je moč na začetku izbrati med decem ali babo. Morgan je na štartu igre namenjen v vesolje, da nadaljuje raziskave skupaj z bratom ter mentorjem Alexom. Toda nekaj se zalomi.

Ko se znajdeš tam zgoraj, skozi hermetično zaprto okno gledajoč proti Luni, vzdušje ni prešerno raziskovalno, temveč do kraja presrano. Talos 1 pušča v praznino kisik, opremo in ljudi. Dobro je niso odnesli niti tisti, ki jih ni pocuzalo skozi razpoke. Po orjaški zgradbi namreč strašijo tujske prikazni, ki te naskočijo, ko jih zagrabiš. Žrtve jih pač ne opazijo, saj so zakamuflirane v vsakdanje predmete. Človek niti kave ne more več spiti, ne da bi se mu kozarec v rokah spremenil v črni stud in ga na mestu zadavil! Opisani stvori z nazivom 'mimics' ta sicer luštni vesoljski objekt, napravljen v zanimivem starinsko-modernističnem slogu, spremenijo iz toplega doma v mrzel, strašljiv zapor v brezzračju.

To ima daljnosežne posledice glede vzdušja in načina igranja. Ne glede na to, koliko razviješ lik, se nikdar ne počutiš zares varnega, ker na vsakem koraku grozi, da se bo cvetlični lonček, mimo katerega si ravno odbrzel, za tvojim hrbtom spremenil v črnega pajka in te naskočil izza ledij. Brrr. Obstajajo sicer kasnejši načini, da mimike opaziš na daljavo, a so načrtno nerodni. Zato se res

na vsakem koraku zalotiš, da motriš predmete za čudnim obnašanjem in jih preventivno mlatiš z delavskim ključem. Prav bizarno smešno je, kako zakorakaš v lično urejene prostore, v njih pa za seboj pustiš pravo razdejanje. Karkoli je sumljivega, dobi ključ v fris! Orodje je, mimogrede, požmig Half-Lifu, kjer si vihtel lomilko. In kjer je bil protagonist Gordon FREEMAN, dočim je v Preyu MORGAN Yu. Tako.



Čeprav preživelih ljudi ni dosti, so redki pogovori važni tako za kveste kot pripoved. Imenitno so čebljani in navdušijo s prepričljivo, spontano vsebino.

Šklepetajoč z zobmi

Občutek nenehne tesnobe in strahu nikdar zares ne pojenja. Najprej zato, ker Morgan ni neustrašni komandos in so mimiki urnejši od njega. Tako mikastenje s ključem kot streljanje mestoma delujeta okorno in na začetku malo bentiš. A kmalu ti postane jasno, da to ni nekaj, kar bi avtorji spregledali, marveč



Mimiki in njihovi večji typhonski sorodniki so hitri in zmuzljivi. Zato uporabiš napade iz prikritosti, ki jih presenetijo in pozneje napravijo dodatno škodo.

je namensko. Ko pričneš uporabljati vsa sredstva, ki so ti na voljo, je moč tudi najbolj nadležne sovrage odstraniti tako, da se ti smeji. Špil te z vsakovrstnimi omejitvami sili, da razmišljaš in kombiniraš surovine, da bi preživel v sovražni okolici. Dostikrat je moč poškodovati napeljavo, da prične bljuvati ogenj, zakuriti olje, ki ga izpuščajo poškodovani stroji, ali sprožiti električne udare. Vrata je moč zabarikadirati ali zakleniti in tako preprečiti gnusobam prehod. Ali, nasprotno, s plinsko jeklenko razgoniti oviro, če nisi dovolj močan, da bi jo premaknil ročno. Takšnega raziskovanja je dosti, kajti tu pride do izraza druga značilnost Talosa 1: odprtost. Postajo sestavlja osrednja veža in krila z laboratorijskimi oddelki. Lokacije obiskujemo v izrazito metroidskem načinu: nekatere so nam sprva nedosegljive, ker do njih še ne znamo priti ... in to dobesedno 'ne znamo', ne da 'ne moremo'! Sem in tja namreč presenečeno pogruntaš, da bi lahko v določene predele pokukal že veliko prej, če bi dojel, kako. Vračanja je torej precej in če te to zelo moti, nemara Prey ni igra zate. Toda dolgčas kljub temu ni, ker so alieni zviti in se vračajo v prostore, ki si jih že 'počistil'. Sprva se ti to zdi malo ceneno. Nakar zopet uvidiš, da si sam bukselj, kajti na razpolago imaš robotske stolpiče, ki jih lahko pridoma uporabiš za blokado hodnikov. Če kateri skrivnostno izgine, te to opozori, da je tam nekaj narobe in moraš imeti oči na pecljih.

Koda v ogledalu

Prey ni čistokrvni preživetveni špil v smislu, da bi moral jesti, spati ali zakuriti kres. Morgan nosi podoben čudežni kombinezon kot Freeman (še vedno mi je smešno) in preživi v okoljih brez kisika. Stopi celo izven postaje, ko je treba obiti kakšno oviro. A hkrati moraš skrbno paziti na to, kaj trogaš v nahrbtniku. Vse od bananinih olupkov do scvrtega električnega vezja je namreč moč vreči v nanorazdelovalnik, ki jih razstavi na bazične komponente. Iz teh lahko potem v nanoizdelovalniku napraviš mnogotere uporabnosti, če najdeš zanje recepte. Prey je zato brez dvoma špil za tiste, ki vtaknejo nos vsak kot. Talos 1 je skozinskoz prepreden s slabo opaznimi jaški, elektronskimi ključavnicami in – ugankami. Te niso zlajnane tipa 'premakni stikala v določenem zaporedju', marveč veliko bolj spontane. Na primer pozorno iskanje kod v biblijskih odstavkih ali spremljanje obnašanja ljudi v posnetkih, ki ga posnemaš in ... Ups!

Prey te ne ujčka, to je do zdaj menda jasno. Zelo rad te namesto vodenja za roko useka okoli ušes, da te nečesa nauči. Na nekaj mestih te avtorji prav zafrkavajo, toda s posrečenimi štosi, zato ne zameriš. Kasneje nekateri podvigi gotovo postanejo lažji, saj se Morgan neprenehoma jača. Toda skladno s tem rastejo izzivi. Mimikom se pridružijo težji bratje, ki vsi spadajo v vrsto alienov z nazivom typhoni. Ko zaobvladaš mahanje s ključem, srečaš večje phantome, ki te zopet napravijo ponižnega, ker ti boji že z enim izpijejo pol zdravja, če nisi pazljiv. Zato pograbiš tako zvani gloo gun, pljuvalnik strjevalne žolce, ki jih imobilizira. Da jih potem s ključem po goflji. Nakar se pričnejo pojavljati množično in ta prijem ne deluje več. Tedaj vržeš na tla elektronsko vabo in ko ima sodrga tam piknik v tvoji režiji, jim v sredo zadegaš žepni razdelovalnik, ki jih v prostor parajoči eksploziji predela v surovine.

Jaz, kozarec

To je zgolj eden od kombinatornih načinov, ki jih ponuja Morganov arzenal. Najbolj boš gotovo izkoriščal dejstvo, da je po strjeni peni gloo guna moč plezati, in če jo nabrizgaš na stene, dobiš stopnice navzgor. Bolj neposredno ubijalski so šibrovka, pištola z dušilnikom in žarkovnik, dočim roboti bežijo pred elektrošokerjem. Napravic ne bi rad izdal, ker so luštne in imajo fejst pridih futurizma iz sredine prejšnjega stoletja, podobno kot videzni slog okolice. Nekatere ti sprva delujejo kot zafrkavanje, a šele pozneje vidiš, kako zelo uporabne so. Skozi čas je moč krepela nadgrajevati in jim povečati hitrost ali menjave nabojnika, dodatne čipe pa vstavljaš še v kombinezon in vizir.



Robotovje sega od pobezljanega do koristnega, kot so avtomati, ki te pozdravijo in popravijo načeto obleko. Umetnost je, kako prve spremeniti v druge.



Znotraj postaje vlada umetna gravitacija, dočim si zunaj odvisen od pihalnega pogona obleke. Pri gibanju moraš upoštevati vztrajnost ... pa še gnuski so tam.

Tokrat si protagonist procesorjev ne vgrajuje v glavo – ker se tja raje zbada z nevroinjekcijo. Hec korporacije TranStar je namreč tehnologija nevromodov, neposrednih nadgradenj človeških možganov. Z injekcijami čudežne juhice se da ljudi napraviti hitrejše, močnejše in pametnejše. Tako se Morgan priuči popravljanja strojev, hekanja in metanja hladilnikov v phantome (skrajno zabavno). Kot je rekel Neo v Matrici: "Zdaj znam kung-fu," le da se tu špikaš z iglo skozi uč v možgane. Do korenitega preskoka pride, ko Morgan pogrunta, da lahko skozi nevromode vase daje veščine typhonov. Takrat se število možnosti naravnost podvoji. Ma ne, popeteri. Okoli sebe čaraš oklepe, nad sovrage kličeš gejzirje ognja in jih mečeš kot jedijski vitez. Celo zavezniške phantome si lahko omisliš!

Toda najbolj ubrisano je brez dvoma oponašanje mimicov. To pomeni, da se spremeniš v steklenico, likalnik, stol ali v karkoli pač takrat usmeriš pogled. Ponavadi v jabolko, ker se je z njim najlažje kotaliti skozi ozke prehode, ki so drugače povsem nedostopni. Prey je igra, kjer v inventarju nosiš sadje predvsem zato, da se lahko preobraziš vanj in skotališ skozi luknjo. Metroidova Samus si bo morala izmisliti nekaj novega, če bo hotela obdržati našo pozornost. Morganova mimikrija znatno prevetri položaj, ker te typhoni v skodelični obliki ne zaznajo, lahko pa tako dodobra prestrašiš človeške osebe, ko jim telefon odskaklja izpred oči. Ti pa umiraš od smeha.

Kruta resnica

A naj to ne napelje k misli, da postane Prey pozneje lahkoten, saj so Arkane vdelali mehanizem, da igralec ne bi postal ležeren. Fiksanje z aliensko DNK ima negativno plat in postajo počasi obrača proti tebi. Najprej stražne stolpiče, ki zaznavajo tujski genski zapis in te dobijo na muho, kasneje pa ljudi. Takrat Prey zadobi tretjo dimenzijo, namreč zgodbeno. Če spočetka štorija temelji na sestavljanju raztepenih koščkov pričevanj, skozi katere si skušaš ustvariti sliko položaja, dobi pozneje izrazito moralne tone. Ko ti je jasno, kakšni so vzroki za nastalo situacijo, se moraš odločati, kaj boš storil. In takrat so pred tabo deusexovske odločitve, ki te znajo spreti z 'osebami', ki so ti dotlej reševale življenje. To ni zadnji zasuk v pripovedi, ampak se mi že tako zdi, da sem izdal preveč. Raziskuj sam, kajti tole je pripoved visoke znanstvene fantastike.

Zamer praktično nimam. Sem in tja malo preveč poskoči težavnost, ko za nekatere nasprotnike porabiš ogromno streliva. Takrat se jim je bolje izogniti, pri čemer tiholazenje sicer deluje v redu, ni pa ravno kaj prida globoka mehanika, da bi res iskal sence ali podobno. Typhonov je sicer kar nekaj tipov in kasnejši te obmetavajo s pasjimi telepatskimi uroki, ki se jim moraš premišljeno zoperstavljati. Poleg stvorovja srečaš še pokvarjene ali sovražne robote, pa eno dosti polživljenjsko presenečenje. Nekateri pod slabostmi navajajo grafiko in res Prey, četudi je napravljen v CryEnginu, ne spušča čeljusti s teksturami ali svetlobo, kot jih je Kryza. Toda videzni slog je tako privlačen, da na grafiko kot tako redkokdaj pomisliš. Edina objektivna tegoba zna biti zaklenjenih trideset sličic na sekundo na konzolah, ampak zato je pač koristno, da si pripadnik veličastne rase PC-igralcev, ane. Zvok je fajn in muziko je počel Mick Gordon, ki jo je že pri Doomu. Udarnih komadov, kot je tam BFG Division, tu vseeno ni, ker gre vse na vižo tesnobnega škripanja.



Imobilizacija pošastkov z gloo gunom je začasni ukrep, saj se lahko iz pene osvobodijo in moraš hitro menjati puško. Spopadi so surovi in polni improviziranja.



Če si dovolj radoveden in prebereš vso elektronsko pošto ter navodila, se ti odpre navdušujoče razdelan svet s pridihom ZFja iz sredine prejšnjega stoletja.

Zloščena očala

Prey bo stari mačkom usta vseskozi ukrivljal v nasmeh, saj vsako ped zasipa s prefinjenimi pokloni. Igralca nima za idiota in ga ne obremenjuje s puhlimi neumnostmi. Izziva željne postavi pred večplastno in zahtevno raziskovanje opustele vesoljske postaje. Obenem postreže z vzdušjem, da ga lahko režeš z laserskim curkom, in pripovedjo, ki kima Deus Exovim dilemam o znanstvenem napredku ter izgubi človečnosti. Vendar se ne zadovolji s starimi zamislimi, marveč uprizori več lastnih norih idej, ki so na ravni rabe gravity guna iz Half-Lifa 2. Če ne dobimo kmalu simulacij jabolka in čajne skodelice, bom razočaran. Naj tudi frišnih gamerjev nikar ne bo strah odhoda na Talos 1. Prey resda zahteva nekaj potrpljenja in premisleka. Obenem zopet svetujem igranje inačice za PC, kajti v Arkanu so igro napravili zanj in so ga pri prenosu za konzole lomili. A to je eden tistih špilov, okoli katerih se gradijo štorije, ker so sami v lastnem jedru napravili tako dobro. Četudi eno preigravanje vzame vsaj trideset ur, ga daš skozi večkrat in denimo ubereš pot brez alienskih veščin. Brez dvoma eden kandidatov za igro leta.

Aggressor preventivno pretepe vsa jabolka, koše za smeti in lestence. Potem postane eden od njih. Mindfuck.

90 noro vzdušje ✔ zrela izkušnja ✔ večplastna igra sim-kozarec ✔ videzni slog ✔ grafični problemi na konzolah ✖ poskoki bojne težavnosti ✖

Arkane / Bethesda za PC, PS4 in XBO


PLAYING ON
YOUR
SIDE
Robusten antivirus za hitro in učinkovito zaščito
Izredno lahka zasnova
Spletna zaščita v resničnem času
Brez pojavnih oken, brez prekinitev
Antivirus | Antispyware
Anti-rootkit
Exploit Blocker
ESET NOD32 ANTIVIRUS
WORLD'S NO.1 IN CONSECUTIVE VB100 AWARDS

Little Nightmares

Včasih so otroci, ki se jim dogajajo hude stvari, nastopali v pravljicah. Danes na to vižo zmerom bolj godejo videoigre, tudi zato, ker so ob bajkah rasli njihovi ustvarjalci. Malih môr, kakor se glasi krasno slovensko ime, svoji deci resda nisem pustil spremljati, kajti eno je predstavljanje iz besed, nekaj drugega pa konkretni, zblojeni prizori na ekranu. Toda z veseljem bi jim jo prečital v knjižni obliki, kajti to je pripoved v najboljši tradiciji klasičnih pravljic, s kakršnimi so njega dni tako kmetje kot plemiči izobraževali otročad in jo svarili pred krutostmi sveta. Nakar so štafeto ljudoslovstva in zapisovalskih bratov Grimm prevzeli umetniki, kot sta britanski pisatelj Roald Dahl in francoski režiser Jean-Pierre Jeunet. Od prvega smo dobili nekoliko čudaške knjige, kot je Veliki dobrodušni velikan, od drugega pa temačne filme, kakršno je Mesto izgubljenih otrok, kjer si znanstvenik s krajo otroških sanj podaljšuje življenje.
Rdeča nit od tod vodi v Little Nightmares, ki ga je mali švedski studio Tarsier ('nartničar') sanjal in delal osem let. Mnogo DNK-ja si deli z LittleBigPlanetom 3, na katerem so delali, saj gre prav tako za od strani gledano ploščadno igro. Še več pa z danskima neodvisnima hitoma Limbo ter Inside. Tudi tadva imata v glavni vlogi dete, ki ga postavita v neprijazno, srhljivo okolico, kjer se mora navzlic švohotnemu telescu s plezanjem, skakanjem, pretikanjem stikal in nošnjo predmetov boriti za golo življenje. Razlika je ta, da so Môre bolj nizkotehnološke, staromodno pravljične in skrivalne ter manj ugankarske. A čeprav jim manjka nekaj Insidovo-Limbove genialnosti ter spoliranosti, jim uspe izrezbariti si lastno identiteto ter se usidrati v spomin po zgledu pripovedk, s katerimi vedno znova rastejo cele generacije.

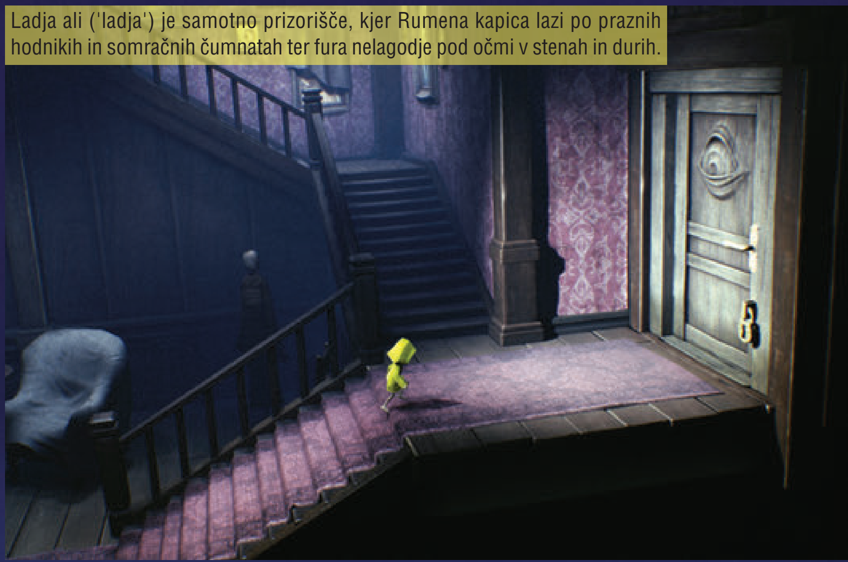
Little Nightmares je izvirna srhijada, ki namesto razvejanosti in igralne naprednosti poudarja zgodbo in preprosto, toda vzdušno skrivanje. Fino za tiste, ki nimajo dosti časa za zahtevne titule.



Pot naprej terja nekaj premisleka, povezanega z osnovno skakalno veščino. Občasno se zdi, da so sponzor Mesnine dežele kranjske, toliko klobas in vešalic srečaš.



Ladja ali ('ladja') je samotno prizorišče, kjer Rumena kapica lazi po praznih hodnikih in somračnih čumnatah ter fura nelagodje pod očmi v stenah in durih.

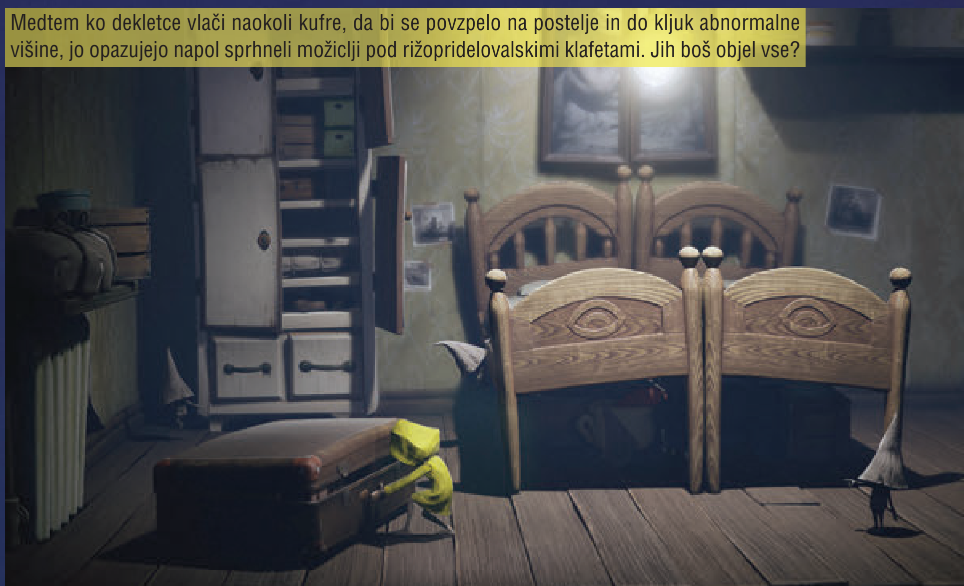


Rumena kapica

Namesto v črnikavem gozdiču se zbudimo v slično črnikastem podpalubju neznane ladje, neznanokdaj in kot brezimena neznanakdo. Smo bosopeta, golonoga punčka, odeta v rumeno pelerinico, ki ji skriva dahavski telešček in bržda ne najbolj zali obraz – ter ki je edina reč v vsej okolici, ki ne golta svetlobe. Za vse ostalo se zdi, da lačno posreba sleherni žarek, celo kilavi sev ogenjčka, ki ga deklica izvabi iz zvestega vžigalnika. Iz somračne kajute si z njim osvetlimo pot na desno skozi kovinske zračnike in zadušljive čumnate, kjer med nagravžnimi pijavkami pritečemo v prve sobane. Tiste, kjer nad zvrnjenimi stolicami nepremično visijo suhljate noge anonimnih obešencev. Odrinemo vrata, prižgemo leščerbo, s čimer posnamemo položaj, in začnemo potiskati objekte pod line, do katerih sicer ne bi mogli.

S stropa, proti kateremu se lahko ozremo, pronica modrikasta jasnoba, kakor bi se sončava borila z vodo. In res okolica spomni na ladijsko, tudi vsled pozibavanja tal in mogočnih verig daleko v ozadju. Kam potujemo, če sploh? Zakaj je vse mrtvó, usrano in gniló, kot da nikogar ne brigajo trupla, kaj šele, da bi očedil svinjarijo po tleh in plesen za kredencami? Čemu ni žive duše, s poudarkom na 'žive'? In kdo je teta, ki smo jo videli v spominu, preden smo se zbudili? Odgovorov ni, zato ne prav zavzeto tečemo dalje, kajti kaj nam drugega preostane? Smo le šibko dekletce, samo v hostilni okolici, kot se v pravljicah rado zgodi.

Medtem ko dekletce vlači naokoli kufre, da bi se povzpelo na postelje in do kljuk abnormalne višine, jo opazujejo napol sprhneli možiclji pod rižopridelovalskimi klafetami. Jih boš objel vse?





Za takle skok do ključa, ki odpre naslednja vrata, naša punčkica niti pod razno nima zadosti moči. Niti toliko mišic ne poseduje, da bi se bočno pomikala med visenjem z roba kakšne police.

Skakarija mesarija

Punčkino drobnost poudarja predimenzioniranost ostalega. Zanjo so veliki celo predalniki in škatle z igračami, kaj šele vrata, kjer so kljuke nameščene previsoko za njen enostavni kratki skokec. Pa postelje, omare, zložene kletke, klavirji, mize ... Zato dete večino časa razglablja in poskuša, kako bi se po policah in predalih nekam povzpela ali se na špagi zavihtela na drugo stran 'prepada' (luknje v deskah). Novih veščin v teku igre ne pridobi, tako da je proti koncu enako šibka kot spočetka. Ne zmore se denimo bočno premikati po izbočenih površinah, ki se jih oprijemlje s kratkimi prstki, kaj šele dvojno skočiti. Lara in Mario sta zanjo bajeslovna junaka. Še inventarja nima, kamor bi spravljala nabrane predmete, kaj šele nadnaravnih sposobnosti. Tako mora medeninast ključ takoj odvleči do zaklenjenih duri in ročico prinesti do vitla. A nič ne de, napredovanje je premočrtno in vedno more brskati po največ dveh, treh prostorih, predno jo pot odpelje naprej.
Kljub odsotnosti velikih žepov je igranje dostikrat avanturistično, kajti treba je iskati rešitve okoljskih ugank. (Nekje greš mimo odčepnika! :)) Mimo elektrificiranih duri pridemo tako, da nekje v okolici najdemo in pretaknemo stikalo, nad nevarnim območjem nas popeljejo kavlji, ki visijo s tekočega traku, do previsokega okna se zazibamo na klobasah, ki po obračanju ročke prilezejo iz stroja, kamor meso dostavimo s preskakovanjem med zamrznjenimi kračami. Pri tem je važna dinamična fizika, ki odreja premikanje rudniških vagončkov in čistilnih vozičkov davno izpuhtelih Fat. Vendar situacije niso nikdar tako zakomplicirane ali težavne, da bi bolela glava ali prsti. Res je le, da občasno zamočiš zaradi kakšnega čudnega zornega kota, nakar uvidiš, da je zadnja nadaljevalna točka precej odmaknjena. Ali pa te začopati sovražnik, ki jih ni tako malo. V môrah te móra nekdo preganjati!

Pošastki za petami

Čeprav si se moral tudi v slogovno bližnjem Insidu skrivati pred možmi v črnem in bežati pred krvoločnimi dobermani, je Little Nightmares (še) bolj usmerjen v tiho plazenje naokoli. Pijavke na štartu so kakor *hommage* očaku Another Worldu, toda ne mine dolgo, da naletiš na prve zaresne tolovaje, ki punčki po hitrem postopku nepovratno zavdajo. Začne se z očmi v stenah, ki sevajo ugonabljajočo svetlobo, pred katero se je nujno skrivati po statičnih in gibljivih sencah, in se nadaljuje s skrivenčenimi stricji. Ti so odeti v nekoč zagmašne klobuke, ozke za betice z razpotegnjeno čeljustjo, in razvlečene suknje, kratke za pajkaste ude, s katerimi tipajo naokoli. So namreč slepi, kakor bi očesa prepustili zidovom, zato se je treba mimo njih tihotapiti. In še to samo po tepihu, sicer škripanje deská takoj privleče njihovo pozornost. Da prideš mimo, je potrebnega nekaj načrtovanja in izbiranja poti. Drugebodí moraš pred temi gravžnolini bežati ali se ogibati njihovim rokam, ki silijo po omarah in skozi špranje. O fuk, o fuj!
Ko se znebiš teh spak, si deležen falange usranih, zamaščenih kuharjev, ki se jim je treba na poteh po kuhinji ogibati, jim krasti reči in jim preusmerjati pozornost. Spet nič zapletenega, a vzdušnega, saj te kar stiska pri srcu, ko te debelustnične pokveke opazijo in se s srhljivimi kriki zapodijo za tabo, kolikor jih nesejo diabetesna stopala. A to ni nič v primerjavi z iztekom, ki prinese odurnosti, ob katerih se mi je dobesedno obračal želodec. Ne od krvave črevavosti, temveč od – da ne objavljam kvarnikov – gnusa nad človeško požrtnostjo, ki jo igra predstavi na sličen način kot risani film Spirited Away. (Zanimivo, da so avtorji Insida navdih našli v sorodni Princesi Mononoke.) Ta ni enostranska, kajti sestradana je tudi 'junakinja'; prvotni naziv igre se je namreč glasil Hunger.



'Hišniki', kot se tele prikazni bojda imenujejo, ne vidijo, slišijo pa ko mačke in sove. Ko se punčka znajde v nevarnosti, na joypadu čutiš razbijanje njenega srca. Fina, vzdušna podrobnost.

Gejšina lepota

Drži, da je konec strogo samotarskega špila po kakšnih petih urah vložka za 20 evrov prišel kar malo prehitro. Ob tem ni bilo alternativnega, globljega finala kot v Inside, ki Male môre nese po dometu sporočila, preseže pa jih takisto glede domiselnosti ter kompleksnosti ugank. Potek Nightmares je linearen, kar je škoda, saj bi nekaj cepitev in odločitev (ob lakoti ne jesti ...) dodalo veliko. Dočim skrivnosti v obliki skritih kipcev in plašnih bitjec ne doprinesejo ekstra dimenzije.
A po drugi strani so številne lokacije evokativne in pomenljive, naphane z namigi na širšo sliko, ter zvočna podoba izredno premišljena. Finale je močan, s šefovskim bojem in globokimi občutji, kruti iztek pa nikakor ni plitek in kopirantski, marveč vsebuje samosvoje sporočilo. Takega, ki si ga je moč prav kakor celotno fabulo razlagati po svoje. V glavi sta mi nastali vsaj dve enakovredni teoriji, splet pa je prispeval dodatne, nepredvidljive in vznemirljive. To pokaže, kako se je sposobna ta igra dotakniti razuma in duše ter da ne gre za plitko psihološko srhljivko, temveč za fino novodobno pravljico, o kateri bi se zlahka pogovarjali v prosveti.

NA DRUGEM SVETU

Kako daljnosežne so nekatere igre! Šestindvajset let mineva od izida jadrno vplivne arkadne pustolovščine Another World, ki je 1991. prispela na amigo in atari ST, ter enajst od prebarvane inačice, ki na Steamu še zdaj velja desetaka. V igri mladega Francoza Erica Chahija, ki si ni mislil, da bo ustvaril nekaj tako kultnega, si se sicer znašel na neznanem planetu in streljal, kar ni baš enako temule dogajanju. S čim se je trudil, je zaznati tako v Limbu ter Inside kot v LittleBigPlanetu ter Little Nightmares. Naj gre za 'realistično' gibanje in življenjsko animacijo osrednjega lika, ki ima dosti teže in inercije, kot v tem, da je treba probleme nemalokrat reševati z možgani, ne le prstnično. Pa v delno resnični in delno sanjavi, fantastični okolici, redko uporabljeni glasbi ter obilju grozečih zvokov. Seveda je tudi Drugi svet stal na ramenih velikanov, od Perzijskega princa do Metroida. Ampak dejansko je prav on spočel žanr ali vsaj preusmeril obstoječega v nov kanal, ki je zdaj pritekel do Malih môr.



***Sneti**, ki v grozi rad kriči kot mala punčka, končno nastopi v telesu temu primernega bitjeca.*

80 mojstrsko turobno, srhljivo vzdušje ✔ glavni lik poudarja občutek nemoči ✔ nauk, prepuščen interpretaciji ✔ dokaj kratka ✖ zna najedati ✖

Tasier Studios / Bandai Namco za PC, PS4 in XBO

Full Throttle
Remastered

Pustolovščine hiše LucasArts so zvečine vredne največjega čislanja. Day of the Tentacle, Monkey Island in Grim Fandango so večni naslovi, ki desetletja kasneje v grafično posodobljeni obliki navdušujejo tako stare ljubitelje kot nove generacije. A vsi Lucasovi špili vseeno niso bili prvovrstni. The Dig jim ni uspel in spomnim se, kako je leta 1995 številne razočaral Full Throttle. Rokenrol motoristična tematika je bila kul, toda v nasprotju z igralno večplastnimi, zgodbeno naprednimi in fantastično humornimi avanturami je Throttle spomnil na kratko, plitko risanko. Osredotočenost na izvedbo je bila tako močna, da je trpelo vse ostalo, od miselnih orehov prek fabule do igralne naprednosti. Razen če si k slednji štel arkadne vložke. Zanimivo, da so se odločili za prebarvanje ravno te igre, ampak tu je.

Pripoved se osredotoča na motorista Bena. Stoični lederčlovek je vodja nezloglasne skupine Polecats, ki se v stepski Ameriki briga zase. A Dihurji se znajdejo v težavah, ko jih obtožijo umora šefa tvrdke Corley Motors. Prav tiste, na katere izdelkih prdijo naokoli! Loščenje imena ne bo lahko, saj Benu nasproti stojijo podpredsednik firme in konkurenčne tolpe. Med njimi je taka z lastno religijo in srhljivimi člani, opremljenimi z naočniki za prepoznavanje okolice. Policisti pa se prevažajo z letečimi mopedi. Ue? Ja, smo v distopični prihodnosti, ki je ena večjih odlik igre; zdi se, kot bi zabredli v mešanico Pobesnelega Maxa ter Golih v sedlu. Motorji so harleydavidsonski, le da imajo protigravitacijski pogon, socialistično antenska slika na teveju pa se krega z lebdečimi avti. Vizijo napaja izvedba, ki je bila pred dvaindvajsetimi leti neznansko udarna. Full Throttle je vseboval govor (via Mark Hamill), celozaslonske animacije, FMV- in 3D-rendrane vložke. To je bila prva lucasovska avantura, ki je izšla samo na srebrnem ploščku, in CD-romarji so ji gradili oltarje. Pikslasta grafika je še zmerom lična, inačica Remastered pa jo nadomesti z risano, ki prikaže več okolice. Zvok je sedaj jasnejši in dodan je zvočni komentar avtorjev ter konceptne risbe.

Vseeno Throttle izvedbeno ni nič več blazno posebnega, obenem pa pridejo do izraza njegove druge težave. Pripoved o umoru in maščevanju je enostavna ter nemetaforična; skuša sicer napletati o ameriškem snu, kapitalizmu in poštenih srcih, a na kraju ne pove dosti. Vsebuje bistveno manj podtonov in referenc kot tista v kasnejšem Grim Fandangu. Le redkokdaj je izrecno ali ironično-satirično smešna, glavni lik pa je redkobeseden in ne prav zanimiv. Enorešljive uganke, ki jih treš s klikanjem po vročih točkah in rabo predmetov iz inventarja, ustrezajo njegovemu karakterju. Za točenje goriva uporabiš gumijasto cev, za pretentanje buldoga na odpadu meso iz frižiderja in za oživitev avtočka na daljinsko baterijski vložek. V glavnem so rešitve na dlani, le občasno je treba imeti tajming, na primer da brcneš v vrata tedaj, ko je za njimi redneck. Razen seveda takrat, ko so avtorji probleme zakomplicirali. Mehanskih zajčkov ne moreš tovoriti v škatli, lahko pa jih v jakni, motorista ne gre kresniti s pajserjem, le z leseno desko … Svojstveni so arkadni vložki, kjer med vožnjo motorja z drkanjem knofa garbaš sitnobe ali iz ptičjega pogleda z avtom sodeluješ na uničevalskem derbiju. Oboje je bolj tečno, okorno in samo sebi namen kot luštna popestritev. Najbrž so v devetdesetih mislili, da bo to za zvrst pot naprej, a se je izkazala za slepo ulico. Ali pa so hoteli zgolj ponesrečeno skopirati takisto motociklistični Road Rash?

V nekaterih pogledih je Full Throttle uspeh. Hudi motorji in zarota, ki preti z ustavitvijo njihove proizvodnje, usnje, žgoča glasba benda Gone Jackals, vzdušno ropotanje po navidez neskončni cesti … To je najboljša rokenrol igra do Brütal Legenda in po njem (KISS Pinball ne šteje :)). Nekateri dialogi in liki so super, določene puzle posrečene in vse skupaj se odvija kot film. A žal je dogajanja hitro konec, saj ga je kvečjemu za kakšnih pet ur. Zvečine gledaš animacije in se počasi sprehajaš po majhni količini mrakobnih lokacij, kamor se pogosto vračaš in niso posebej antiutopično-futuristične. Ne prav zadovoljivi konec pa namiguje na nadaljevanje, ki ga nikdar ni bilo. In kakor je vmesnik v obliki kroga s temeljnimi ikonami preprost, tvori nepotreben vmesni korak in ga je nepraktično stalno klicati na zaslon. Pecejaši lahko to nadomestijo s tipkami, konzolaši ne. Slednje, ki so zvečine mlajši, bo bržda motil tudi lov na piksle, torej finomehanično prečesavanje prizorišč za vročimi točkami, ki so včasih nemarno majhne in skrite (zelena cev na zeleni podlagi). Mar bi modernizirali ta vidik in tako bolj upravičili zahtevanih 15 evrov, saj je obstoječa vsebina docela enaka izvirni. Zdaj pa dosti zajebancije, Schafer: kje so remastered Indiane Jonesi?? ***Sneti***

Double Fine. Prej: PC (Joker 23, 80). Zdej: PC, PS4, vita.



Če nisi metuzalem, bržda ne veš, da je Throttle stara avantura vrste pokaži in klikni. Izmenjaje gledaš risankaste animacije, prečesavaš lokacije, rešuješ uganke in čvekaš.





Osebno mi prebarvani 'flashevski' slog ne sede najbolj, zato sem z F1 instantno skakal nazaj v pikslasti videz. Žal se na ta način nisem mogel znebiti tečnih arkadnih delov.



Škrbasti trgovec pred štadionom, kjer se arkadno zaletavaš, je eden redkih smešnih likov. Krog z ikonami kličeš z desnim gumbom in omogoča prijemanje, gledanje, brcanje …



BAYONETTA



Bayonetta je posebna 3D-rezljačina. Ne le, da njen borilni sistem sodi v vrh žanra, stil nenehno razgrajuje klišeje. Že junakinja je coprniška domina …



Božji odposlanci niso prav nič kerubski, temveč so si Japanci namislili bizarne zlitke starodavnih bibličnih zgledov, pošasti in napredne tehnologije.

Bayonette na Steamu ni pričakoval nihče, saj gre za več kot sedem let star konzolastičen naslov, ki poudarja samotarsko arkadno tepežkanje po linearno razporejenih, ozko odmerjenih nivojih. V glavni vlogi pa nastopa črnolasa coprnica v tesnem ledru, ki rada strelja, garba in v mučilne naprave tlači tehnološko oplemenitene angele. Drugače rečeno, tole je nekaj čudaško japanskega in zastarelega, kar ne sodi v moderno dobo internetnih streljank ter mob. Toda Bajonetka je prišla kakor lepotica na zabavi, ki je ne pričakuješ, a te nemudoma omreži in ne spusti. Okej, da jo doumeš, moraš čislati 3D-brawlerski žanr, kamor sodijo še denimo Ninja Gaiden, God of War in Metal Gear Rising. Ampak očitno je takih računalniških igralcev na splošno dosti, saj je špil hitro presegel sto tisoč prodanih izvodov. Upam, da je kaj takih tudi v tej deželi pod Alpami!

Mojstrovina oblikovalca Hidekija Kamiya je podaljšek tudi pecejašem znanega Devil May Crya. Ravno tako iz tretje osebe nadzorujemo junaka, okej, junakinjo, ki zna mlatiti in nažigati, ravno tako je vic v razmonitiranju slehernega sovraga v danem delu stopnje, da se odpre prehod naprej, ravno tako je treba izkazati skakalne veščine in iskati skrivnosti. Kleč je v dometu, v čisti norosti, ki jo prikaže Bayonetta. Zdi se, kot bi se Kamiya s kolegi snel s ketne in zavrgel strahove, kaj se utegne prodajati in kaj ne. Rezultat je ringlšpil, ki se nenehno zafrkava iz klišejev in kaže sredinec varnemu držanju nazaj. Že v prvih minutah se mali debeluh, v katerem živi duh Joa Pescija, poščije na nagrobnik s Kamiyevim imenom, nakar sledijo bitke proti orjaškim nebeškim ksihtom, ki so obenem zmaji, prekopicevanje tovornjaka po luftu, dirkanje konkurenčne vještice z motociklom po stavbi pošrek, beg pred lavo, ki golta italijansko mestece, in ples ob drogu na spremljavo štikla Fly me to the Moon. Kar nikakor ni vse, kar si Bayonetta privošči, da bi te domala sleherno minuto zabavala in pretresala. Šur, saj ima trenutke miru, ko je treba ancientno premagovati zaporedja ploščadi oziroma reševati ugankice s stikali. A ne traja dolgo, da so PlatinumGames spet v elementu, mir vzame vrag in nebesa se zrušijo na zemljo. In šur, neukročeno mešanje slogov ter vplivov se zna sprevreči v že kar neprijetno kakofonijo. Zdaj gre za komedijo, trenutek kasneje za tragedijo, tehnologija sreča magijo, džez zapleše z opero. V opisu izvirnika leta 2010 sem nad tem zmajeval z glavo. Toda danes sem očitno manj namorjen in sem se ob trušču imenitno zabaval.

Še bolj sem se imel fino ob premagovanju pisane zaloge nasprotnikov. Navzlic drugim elementom je to v srcu hodi-naprej pretepačina, ki se odlikuje z izpiljenim borilnim sistemom. Na nižjih težavnostih in spočetka čarovnica z liziko med grešnimi ustnami ob drkanju gumbov tvori dolge, spektakularne kombinacije, dviga gnide v zrak in jim tam šteje rebra ter udarcem s hladnim orožjem dodaja še strele ne dveh, ne treh, ampak štirih pištol. Tudi izmikati se ni težko, kar sproži upočasnjen pretek časa in priložnost, da razdeliš resne poškodbe. Na meniju se znajdejo terminatorski angeli s trobljami smrti, petmetrski kerubi, škofom slični pridigarji, štirinožni božji levi … Z njihovim uničevanjem dobivaš prstane, s katerimi kupuješ nove poteze in krepelca. Največ jih pade od polšefov in šefov, ki jih je toliko, da se vijejo po igri in visijo iz nje, naj govorimo o odinskem bradaču, vzvišenem angelskem vladarju ali nemogoči zmedi mesojedih listov, kačastih lovk ter obražčkov pomočnikov Svetega Petra. Tako med z neba padajočimi ruševinami, avtocestami in orbitalnimi mogotci priguraš do kraja ter igro odložiš, zadovoljen z razturjem in odbitostjo …

Ne. Kakor je prvi skozitep zadovoljujoč, je le priprava na naslednje. Vidiš, da bi Bayonetto izkusil količkaj sceloma, da bi zbral alternativna orožja v slogu biča, meča in, heh, drsalk, s katerimi se garbanje občutno spremeni, je treba skoznjo večkrat v obliki new game plus. Vsakič obdržiš vse, kar si nabral, lahko preideš na višjo težavnost in se trudiš za čimboljši rezultat v obliki točk ter medalj. Šele tedaj ti postane jasno, da je tole 'score attack game', kjer težji pogoji poglobijo izkustvo. Nič več ne mlatiš tjavdan, marveč kirurško precizno odmerjaš udarce in strele ter se mojstrsko giblješ v prostoru, samo da bi prejel zmikljivo platinasto kolajno. Ko pridejo bombastični šefi, padeš v zen stanje, iz katerega te premakne malokaj. Za to ne potrebuješ nujno joypada, čeprav je priporočljiv, in sladkih 60 sličic v sekundi dosežeš že na nekaj let starem stroju z grafično kartico, na kateri je ušiv gigabajt rama. Igra pa ob povsem solidni podobi in neverjetno moderni igralnosti stane borih 20 evrov, kar je kljub ništrcu nove vsebine za znoret poceni. Zato se ne sekiraj glede občasnih težav s kamero, nekoliko posiljenih sekvenc QTE in nerodnega dirkanja, temveč odpri mošnjo. Bayonetta te že drži zanjo. ***Sneti***

Sega. Prej: xbox 360, PS3, wii U (Joker 198, 90). Zdej: PC.

Manjšo nesnago odstraniš s streli, brcami in klofutami, da prstani frčijo povsod. Večje nevarnosti pa ugonobiš z levitvijo v veleposlašt. Zgriz v zdriz!

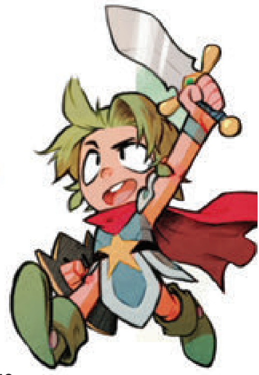


Šefi sodi med največje in najbolj žestoke v žanru, kar pomeni tudi na splošno. Tacajo te, obmetavajo, grizejo, goltajo in mečejo v okoljske nevarnosti.



Wonder Boy

the dragon's trap





Dragon's Trap je fina stranskorisna igra, katere smisel ni le v skakanju in boju z navadnimi sovragi in takimile šefi, kot je spodnji kroks. Dosti je tudi raziskovanja.

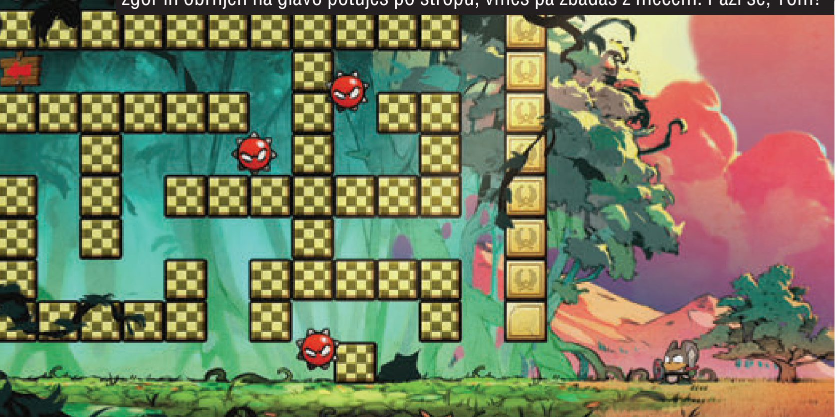




Nove podobe, ki je direktno poveznjena na staro, a še vedno aktualno vsebino, kar ne morem prehvaliti. Poglej bogastvo ozadij in izraznost staromodno stripovskih likov!



Miškasta forma omogoča oprijemanje karirastih površin. Tako zlezeš po stenah navzgor in obrnjen na glavo potuješ po stropu, vmes pa zbadaš z mečem. Pazi se, Tom!



J*oooj, a morava še enkrat od začetka?"* reče mali, ko opazuje mojo vnovično pogibel. IgroAti ima seveda takoj na jeziku nauk: *"Že, ampak zdaj veva, kje so nevarnosti, bolje se bova pripravila, poskusila znova in na kraju nama bo uspelo, boš videl!"* Zasvetijo se mu oči. Zanj to pomeni še več prisotnosti v moji igralni čumnati ob finem špilu, v katerem uživava oba. Zame pa nadaljnje občudovanje skoraj trideset let starega dizajna, ki se je postaral v redkih ozirih.

Dragon's Trap je sprva izšel leta 1989 na mega drivovem predhodniku, Seginem master systemu, ki je bil v Evropi kar popularen. Lastnikom slednjega se je prikupil z odprto zasnovo, ki ji danes rečemo metroidvanijska – prostran svet, ki ga odstiraš z nabiranjem robe in sposobnosti. Pa s simpatičnim protagonistom, človekolikim zmajčkom, v katerega je junaka spremenil strašni robotski lintvern na kraju Monster Worlda. In s posrečeno mešanico od strani gledanega raziskovanja, skakanja, bojevanja, erpegejskega razvoja ter pretvorbe v različne živalske oblike. Vse to v pretežno nespremenjeni obliki velja še danes, saj fanovski evropski razvijalci Lizardcube v navezi z izvirnimi japonskimi avtorji v osnovi niso storili drugega, kot da so na staro podlago poveznili bistveno ličnejšo grafično tuniko. Navsezadnje stara črkovno-številčna gesla še vedno delujejo! (Šifre je prvenec uporabljal namesto snemanja pozicije in četudi je slednje zdaj prisotno, jih niso izrezali.) S pritiskom na gumb je moč med njima menjavati in se diviti prekrasnim, ročno izrisanim scenam z nepopisno več detajli kot njega dni. Slične dodelave je bila deležna krasna muzika z novim inštrumentalnim aranžmajem, ob kateri si ne moreš kaj, da se ne bi pozibaval in tapkal z nogo. Resda ni dokumentarnega materiala, kot je zvočni komentar, vendar zadostuje občutek, kako iz novinke na vsakem koraku buhti ljubezen do originala.

Ta ni iz trte izvita, saj Zmajska past po vsem tem času še vedno navduši. Iz vasi z nekaj trgovinami se odpraviš v svet iskat dodatne življenjske srčke in denarce od potolčenih sovražničkov, ki jih porabiš za boljše meče, oklepe in ščite. S preciznim skakanjem, ki zaradi inercije in kar težkega lika ni tako enostavno, se prebijaš mimo zvito nameščenih platform, okoljskih nevarnosti v slogu lave in špic v tleh, ter uničuješ domišljijsko floro & favno, ki ti streže po lajfu: okostnjake, kiklope, razborite sončnice, lignje, oblačke, arabske duhove... Sleherni pade že po prgišču zadetkov, a kleč itak ni v kompleksnem boju, marveč v spretnosti, da poskakujoči, švigajoči in streljajoči golazni zadaš smrtonosni udarec v ravno pravem trenutku. Več kazni prenesejo šefi, ki so variacije na zmajsko temo, naj gre za mumijskega, ki frči, ali rudniškega, ki se skriva pod tlemi in napada izpod njih. Njihovi vzorci niso zakomplicirani in občutljivih točk ni težko najti, ampak spet je vic v tajmingu in izvedbi. Ko padejo, za sabo pustijo sposobnost levitve v novo žival. Šestero jih je: miš pleza po stropih in stenah, piraja plava, lev tolče z mečem ... Sveže forme omogočajo dostop do novih nivojev ter prej odrezanih delov stopenj in čeprav svobodno menjavanje dolgo ni omogočeno, je igranje z vsako bistveno drugačno od prejšnje. Ne le po naravnih danostih, marveč po krepelih (zmaj bruha ogenj, mišek opeta z rezilom ...) in odpornosti na okolico. Vlogo imajo tudi sproti pobrani predmeti, ki lajšajo spopade, od puščic, ki jih prožiš navpično, do ognjenih krogel in bumerangov.

Vse to pride prav, kajti čeravno v rimejku po smrti obdržiš nabrane solde in izbiraš med tremi težavnostmi, niti najnižja ni lahka. Sovragi ti znajo brzinsko izpiti energijo, saj je prisotna malce zoprna lastnost izvirnika, da tvoj lik na kratko obstane, ko ga zadenejo. Tako te capini včasih zaporedoma držijo v omedlevici in te izrinejo v prepad ali te preprosto ugonobijo. Po crkotu romaš v vas, od koder zna biti do šefa kar dolga pot, sploh zaradi vseh oživljenih nevarnosti, ki se jim je treba vnovič posvetiti. Toda z vajo, vztrajnostjo in vse boljšo opremo gre, in splača se potruditi. Že zaradi raznolikosti prizorišč in občutka, da se stalno izboljšuješ ter napreduješ. K temu doprinese manko zemljevida, saj z obiskovanjem razširjenih prizorišč v glavi rišeš lastnega. Sicer je res, da ni posebej privlačnih skrivnosti, zato zadostuje, če igro obrneš enkrat, kar ne bi smelo vzeti več kot sedem, osem ur. In metroidvanijski koncept je od leta '89 napredoval, Dragon's Trap pa je eden njegovih zgodnejših, enostavnejših predstavnikov. Toda če količkaj čislaš zvrst, svetujem, da pljuneš 20 evrov in izkusiš pravo klasiko v novi gloriji. Res je dobra! ***Sneti***

DotEmu. Prej: master system, game gear. Zdej: PS4, XBO, switch (PC junija).

LEGO CITY UNDERCOVER


Strehe Lego Cityja so polne skrivnosti, le priskakati ali prileteti je treba na vrh.

Najbolj zakrknjeni kriminalec Rex Fury je na begu in pred njim ni varna nobena kocka. Edini, ki ga lahko ustavi in obenem reši vročo novinarko, je policaj Chase McCain. Ali naloga ne bo lahka. Detektiv se bo moral pod krinko vtihotapiti v zapor, se udinjati kot gangster in celo poleteti v vesolje, vmes pa se izvežbati v šestih dodatnih službah, loviti prašiče, jahati tiranozavra ter priložnostno početi še sto in eno raznoliko opravilo. Avtomobilske gonje, parkur, lov na aliene, letalni poligoni – robnih početij v živahnem mestu zlepa ne zmanjka. Špil je namreč legokockasti Grand Theft Auto z nebrojem tajn in zadač, zato je vsaj trideseturno igranje zagotovljeno.

Gre seveda za tipično legoidnico, eno najboljših pravzaprav, ki se je pred štirimi leti proslavila na wiiju U. Nintendova ekskluzivost je minila in zdaj je ta posrečena ter izredno barvita dogodivščina končno na voljo za vse sodobne sisteme. Štorijalni del obsega šestnajst nivojev, skozi katere je treba se je treba prebiti skakalno, plezalno, klofutalno, razbijalno in seveda z rabo mnogoterih veščin. Za razliko od tovrstnic je sicer Chase na svoji odpravi sam, a druščino različno izvežbanih možičkov nadomesti s poklici. Kot ravbar s pajserjem vlamlja, z rudarskim krampom lomi skale in podstavlja dinamit, v policistovi uniformi išče sledi, vrtnarska klafeta mu omogoča letanje s piščetom in zalivanje lončnic … Napredovanje tradicionalno zahteva verižno uporabo teh znanj, iskanje predmetov in rušenje okoliških objektov ter sestavljanje novih. Kot vselej so v prvem skozihodu nekateri kotički nedostopni, zato se je treba za popolno raziskavo po koncu vrniti s celotnim naborom znanj.

Poglavja, ki trajajo okoli tričetrt ure, so sila posrečena, od ropanja banke in sabotiranja tovarne sladoleda prek pregonov in zasledovanj do kmetovanja in celo izvenzemeljskih pustolovščin. Stopnje so domiselno zgrajene in lepo presenečajo z mnogimi mehanikami ter podrobnostmi. Poudarek je na raznolikem odvijanju in obči humornosti, ki parodira številne gangsterske filme, na primer Starskega in Hutcha, Brazgotinca ter Botra. Pri tem je napram filmskim licenčnicam precejšen plus originalna zgodba in to, da se dogaja v najbolj priljubljeni tematiki lego kock, 'mestu'. Kot ve sleherni lego špilavec, motoričnega ali možganskega izziva tod ne gre iskati. Igra na pozna resničnih ugank, medtem ko so ploščadni elementi preprosti, pretepanja pa daleč najmanj. Kazni ob redkih razkocanjih ni in še najbolj jezi kakšen padec, ki zahteva celih deset sekund ponovnega plezanja in skakanja. Zato je špil primeren za vsakogar, pri čemer je po novem vključeno sodelovalno igranje za dva na razdeljenem zaslonu.

Velik sestavni del Lego Cityja je zabava izven niza osrednjih nalog. Saj imajo svobodnjaška središča tudi ostali naslovi, a tole mesto je daleč najbolj obširno in obilno. Poleg tega ga vsakdanji scenarij naredi za najširše zanimivega. Njegova podoba črpa iz San Francisca in New Yorka ter obsega stanovanjske soseske, poslovno središče in letališče na eni strani ter plažo, gozdove in kmetije na drugi. Že zgolj to, da stojiš sredi ceste in vigilantsko razkockavaš vozila, drevesa in kioske, je brezkončna zabava. Poznani zlati in srebrni čepki pri tem špricajo kot za stavo. Ob tem ni bojazni, da uletijo specialci, saj čefurstvo ni z ničimer kaznovano. Mogoče je to nevzgojno, ampak je navsezadnje simpatično predstavljeno. Nadalje je naokrog raztresenih čuda zanimivosti, skrivnosti in časovnih izzivov. Moč je dirkati po cesti, vodi ali zraku, plezati na vrhove nebotičnikov, iskati mucke in pujse, raziskovati prirodo, zidati še nepostavljene strukture … Nagrade so praviloma zlate kocke, vozila in preobleke.

Resnici na ljubo je večina dodatnega udejstvovanja onkraj zgodbenega dela nepolnovrednega. To pomeni, da gre relativno veliko časa v ponavljajoče se opravke, ki ti dajo le novo kožico v katalog figuric ali novo obliko zrakomlata. Ampak to zasvojljivo dosežkarstvo očitno ima svoj privlak, kajti v igro, v katero sem že na wiiju U vložil štirideset ur, je šlo na playstationu 4 še novih dvajset. Zato brez slabe vesti ponovim mnenje odtlej: *"Ni revolucije, a na trdnem temelju so avtorji zgradili igralno, predstavitveno in uravnoteženo mojstrovino, ki bo pritegnila mlado in staro. Sicer ne bom ognjevito zagovarjal nakupa sleherniku, a če imaš blizu mladiča, to simpatično pisanost iz vsega srca priporočam. Zagotovo bo igra dolgo pri hiši in znabiti, da ji bo več ur namenil Igričar Starejši."* Malce grenčice prilije zgolj neizpolnjen naivni up po dodatni vsebini in znižani ceni konzolnih inačic. Te stanejo 60 evrov, za PC le 30. ***LordFebo***

TT Games. Prej: wii U (Joker 237, 86). Zdej: PC, PS4, XBO in SW.


Novost je razdeljen zaslon, ki pa izpade nekam neumno in po sili, saj sta potem oba igralca Chase. Špil v osnovi ni bil delan za dva.


Postaviš na na sredo križišča in nekaznovano strelјaš po vsem, kar se premika ali je pri miru. Kocke letijo na vse strani, zabava pa je vrhunska.


Dirke, ravbarske naloge, iskanje živali, brzoteki, razbijanje bankomatov … Udejstvovanj je ducat krat ducat, a posebnih nagrad za to ni. Zvečine novi avtočki in figurice.


Razbij kocke, sestavi ventilator, dvigni se nivo više, vlomi vrata, najdi ventil, odvij cev, porini objekt, najdi sledi, pogasi požar … Taki so lego špili, ki se jih zlepa ne naveličam.



Ta nadmočna divjačina, ki jo zapopadeš v minuti in zamojstruješ čez mesece, enoigralsko in v dvoje teče s 60 sličicami, v razdeljenosti za tri do štiri pa s 30.



Nemalo stez ima zajetne vrzeli, ki jih za šalo prejadraš. Robne rampe te pospešijo samodejno, dodaten nitro pa dobiš s pritiskom gumba. To ti sčasoma preide v kri.



Lovljenje velikega sončka po eni od osmih čisto novih krožnih aren zna biti prav zabavno. Kdor ga dobi, je počasnejši, toda če mu uspe zdržati dvajset sekund, zmaga.



Nekaj malega je Deluxe tudi izgubil: štampiljke in pošiljanje replayev na YouTube. Dokler tega na krovni ravni ne dobi ves switch, jih lahko le gledaš in urejaš v MKTVju.





V skoroda treh letih, odkar je Mario Kart 8 prispel na wii U, ni izšla nobena primerljivo dobra arkadna dirkačina. Okej, Forza Horizon 3, ampak ta je iz drugega, bolj realnega vica s poželjivim plehom dejanskih znamk, žuri pod šotorom in avstralskim svetom, ki temelji na pravi deželi tam spodaj. Pri Mariu se pak po docela pravljičnih progah namesto tulečih bikov in hrzajoče konjadi gonijo prdljivi mali gokarti, v katerih sedi znana risankasta banda. Poniglavi Wario, cortkani Yoshi, hrabri Link, žlehtni Bowser, velika in mala kraljična Peach ... Zalega z vseh koncev Gobjega kraljestva je prišla sem v osmo prijateljsko tekmovat in se imet tako fino, da ji niti na misel ne pride, da bi nehala. Dirko za dirko za dirko, brez prestanka, v športnem duhu in čistih misli, le občasno z jezo na ustnah, a hitro brž spet dobre volje. In zdaj je ta krasota v malce dodelani obliki na razpolago za switch, kjer je moč v njej neokrnjeno uživati tako doma kot zdoma!

Devet desetin vsebine je praktično enake izvirniku, ki je nevarno blizu prestola vseh Mario Kartov. Gas do daske (ajde, skinu tu dasku!) tiščiš v štirih hitrostnih razredih, od 50 do 200 kubikov. Najpočasnejši je v redu za dedke in štiriletnike, medtem ko najvišji leti kot sneta sekira na steroidih. Tistih hardcore. Na razpolago je kup karoserij, koles in jadralnih ponjav, ki jih privijačiš pred dirko in vplivajo na kartove lastnosti: hitrost, pospešek, obnašanje v ovinkih ... Svoje doprinese izbira lika, saj je dolgin Waluigi recimo težji od oblačkastega Lakituja. V pogledu od zadaj se zapodiš po krožnih stezah s širokimi cestišči, ki poudarjajo spretno drsenje, ki tako kot odrivanje z ramp prinese začasen nitro. Ključna je tudi raba sproti pobiranih predmetov, od zelenih oklepov in rož za obstreljevanje do rakete, ki te nekaj časa vozi samodejno. Če si zadaj, imaš več možnosti za boljše powerupe, kar zaostajajočim nudi priložnost za izenačenje, oni spredaj pa ne morejo biti nikdar mirni.

A o tem niti ne razmišljaš, saj imaš preveč dela z razgibanimi, izvrstno oblikovanimi stezami. Ne gre le za krepko število njih, nič manj kot oseminštirideset, in za raznoterost okolice, kjer so speljane: pod morjem in med oblaki, po deželi igrač, fantazijskem gradu, kmetiji in džungli, klavirju in uri ... Luštna poteza je, da so štiri- in dvokolesna vozilca opremljena s protigravitacijsko tehnologijo, kar jim omogoča vožnjo strmo navzgor, pošrek, v spiralah in obrnjena na glave. Povsod so nameščene zvite bližnjice in ovire, od tal, ki se vdirajo v lavo, do orjaških nihal in cvrčečih laserjev. Do neke mere je uspeh prepuščen sreči, vendar spretnost in taktika načeloma štejeta več. In ko ne – si mar lahko jezen na to prisrčno bando?

Jaz že nisem mogel biti, ne prej na wiiju ne zdaj na switchu, kjer domuje ultimativna izpeljanka. Vsebuje sleherno progo, vozilo ter lik iz osnovnega špila ter obeh dodatkov, z malim merdecesom in Splatoonovimi Inklingi vred. Že vnaprej je odklenjeno vse z izjemo novega zlatega Maria, ki je ultimativna nagrada za zmago na slehernem enoigralskem prvenstvu. Slednje je zabavno voziti, a srž je v večigralstvu, kjer MK8 sije z močjo supernove. Tako je nepredvidljiv, da ni nikdar dolgočasen ... tako enostaven, da ga hitro usvojiš ... a obenem tako globok, da terja še in še zagretega izpopolnjevanja. Internetne dirke še vedno podpirajo do dvanajst ljudi, kar je obogateno z razdeljenim zaslonom za do četvero udeležencev na eni konzoli in svežo možnostjo brezžične povezave dveh bližnjih switchev. Do izraza pride tudi novost glede bonusov, saj lahko zdaj pobereš dva. Navidez ni prav velika sprememba, a se pozna pri daljšem in bolj zagretem igranju.

Spremembe se naberejo, naj gre za odstranitev alternativnega pospeševanja 'fire hoppinga' ali bistveno večjo zalogo bojnih modusov. Prej si lahko edinole pokal balone na obstoječih progah, zdaj pa po namenskih arenah z mesojedimi rožami na glavah loviš kriminalce, se podiš za velikim sončkom in tekmuješ v nabiranju kovancev. Luštna popestritev tako v solo kot v lokalni ali spletni družbi. Najbolj pa draži, da je moč odslej v tem veličastnem pičimikiju uživati tudi na poti, za kar so večni trije krogi kot nalašč. Po telefonski povezavi 4G deluje čisto v redu! Super je torej vse – razen cene 60 evrov, ki je s stališča številnih kupcev inačice za wii U močno navita, zlasti če si kupil oba DLCja. Toda vsi switcherji niso prišli od tam in če Mario Karta 8 še nisi spoznal, ne oklevaj. Najfinejša arkadna dirkačina zadnjih let je vnovič zapeljala na štart. ***Sneti***

Nintendo. Prej: wii U (Joker 251, 90). Zdej: switch.



SCANNER SOMBRE

Poklic brezničarja je potomcu knapov **Snetiju** domačen, zato se poda v mračne globočine, kjer sta mu v pomoč samo laserski barvalnik in mirna kri.

Kot rojenemu v starem rudniškem mestu se mi je za časa bivanja v njem večkrat utrnilo vprašanje, do kod neki segajo rovi. Več stoletij so ljudje vrtali v skalno posteljo pod lastnimi kajžami in vlačili na površje dragoceno, strupeno kovino. Dandanes je 'rentgenska' karta tal slična mravljišču, polna razpredenih poti, ki kakor žile in kapilare ponikajo daleč v nepredirno temo. Kaj vse bi se dalo odkriti, če bi vzel leščerbo in se spustil vanjo! Pošasti, kot je bajeslovni škrat berkmandlc, ki naj bi nagajal rudarjem? Zaklade, katerih vrednost bi presegla izkupiček prodane rude? Ali morda spoznanje samega sebe v večni tišini in odsotnosti luči?

Jajc in skisanega razuma za tovrsten podvig nisem nikdar zbral, mi je pa nekaj sličnega ponudil eksperimentalni, nekoliko umetniški špil Scanner Sombre neodvisne britanske grupe Introversion. To so tisti tipčki, ki so naredili strategijo Darwinia, hekerski Uplink in upravljavnico ječe Prison Architect. Večina njihovih iger si deli hladno, neonsko podobo, ki je do skrajnosti pritirana v Scannerju. Kot neimenovan prvoosebnež se namreč znajdeš nekje pod površjem brez enega samega vira svetlobe. Nadomesti ga VR-čeladi podoben vizir z ročnim lidarjem. LIDAR je kratica za Light Detection and Ranging, kar pomeni lasersko skeniranje okolice. Na ta način geodeti izdelujejo reliefne zemljevide in ravno to počneš v tej indiejanki, le da v manjšem, intimnem obsegu. Lidarček namreč nese le streljaj daleč, zato votlinarjenje zahteva osebno udejstvovanje.



Scanner Sombre je meditativna prvoosebnica, v kateri preprosto igranje navaja k razglabljanju. Barvanje okolice z žarkom spomni na Sonyjev Unfinished Swan.

POTOVANJE IZ SREDIŠČA ZEMLJE

Odprave ne začneš na površju, temveč na najglobljі točki, v šotoru sredi odmaknjene špilje. Razloga nimaš, kar zbudiš se tam *in medias res*, ne vedoč, kdo si in zakaj. Jasno ti je le, da moraš neprestano tiščati levi miškin gumb, premikati pogled in tako z žarkovjem graditi sliko okolice iz barvitih točkic. Zdi se, da imajo barve imajo subtilne pomene: rdeča označuje trdo podlago ali stene, modra in zelena oddaljene kvartirje. Dlje kot s snopom malaš okolico, bolj popolno sliko nje imaš in laže sprevidiš, kam je treba iti. Včasih je kar problematično odkriti edini prehod, ki te bo odpeljal naprej. Na par mestih je treba v ta namen temeljito prebrskati nivo, saj znaš vstopiti v širen prostor z mnogo brvmi in slepimi ulicami, ki spomni na labirint. Toda sosledje kavern je povsem linearno in zvečine le slediš edini mogoči poti ter sem in tja izvedeš spreten skok. Nič ni treba streljati, nabirati predmetov, se kakorkoli ubadati s sovražniki, ker ni niti enega. Samo greš, greš in greš, se sučeš ter barvaš, barvaš, barvaš. Ob krasoti tega včasih ostaneš brez diha, ko skozi stene vidiš druge pečine, v daljavi pa se rišejo odmevi že raziskanega. Edino, kar spomni na tradicionalne igre, je nabiranje nadgradenj za lidar, od burst načina do 3D-zemljevida.

Če te to spomni na 'simulacije hoje', kot je Dear Esther, imaš povsem prav. Klasične videoigerne akcije v Scanner Sombru ni, je pa zato obilica tiste alternative, ki jo imajo nekateri nadvse radi. Enostavno igranje, ki ga tvorijo farbanje, razgledovanje, prgišče skokov in normalno hitra hoja brez možnosti teka, je vstopna točka v domala meditativno stanje. Odsotnost surovega igralnega truda navaja k zamaknjenosti, razmišljanju in vpijanju vzdušja, ki ga je v izobilju. V nedrjih planeta kljub temu, da to ni VR-naslov, ob igri luči in teme, izbranih zvočnih učinkov in ambientalne glasbe prav čutiš pritisk neizmernih ton skalovja nad sabo. Nič te ne napade, izza vogala ne privandra nikakršen zobatec in nikdo ne reče BU!, a se vseeno počutiš ogroženega. To pride od nenehne samote in jerbasa srhljivih vstavkov, ko zagaziš v vodo in v čelado dobiš prasketave odmeve minulega dogajanja po teh votlinah.



Občasni grafični spotiki v lidarju prispevajo vpogled v minulo dogajanje v rudniško-votlinskem kompleksu. Najprej ga najebe Agata, potem 'čilski' reveži.

SLAVIMO SONCE?

A ne mrazi te zgolj takrat. Vzpenjanje z dna je povečini nelagodno, včasih pa dejansko grozljivo, čeprav posredno. Tvoj lik namreč skozi misli, pretočene v tekst na ekranu, obelodanja dogodke, ki so se skozi stoletja odvijali v votlinskem kompleksu. (O)kultisti, čarovnice, templji, rudniške nesreče … Vse to pronica skozi lidarjevo žarkovje in pikaste vizualije, ko zlagoma plezaš proti civilizaciji. Do tja sicer prideš po recimo treh urah, kar je za 12-evrski špil malo. A tam, kjer bi morala sijati sonce in žgoleti kos, te čaka presenetljiv preobrat, ki celotno avanturo okopa v novi svetlobi. Dramatično razkritje te šokira in pripravi, da greš skozi špil še enkrat s polno nadgrajenim lidarjem ter preiščeš odmaknjene predele, ki so se ti izmaknili. Medtem pa se ti v luči razkritij krešejo nove misli o tem, kaj se je v resnici pripetilo. Sombra tako igraš kar nekaj časa in dasiravno se v njem nič zares ne zgodi, s tabo nemara ostane dlje kot še tako bojevalno naphana igra. Z mano je že.

Kdo leži na tleh? Kako je prispel tako globoko? Odgovore priskrbiš sam z opazovanjem in sklepanjem. Menim, da je Scanner eden bolj krščanskih špilov …





V SLUŽBI VEČNOSTI

Digitalne igre s kartami so nove streljačine, mobe, pretepačine. Pod škrici milijonskega Hearthstona so se namnožile kot ose spomladi in **Snetija** piči želo naslednje: **Eternala**.

Zakomplicirane osnove očaka Magica avtorjem novodobnih kvartopirščin na splošno rabijo le kot okvirni zgled in ne kopito. Na ta način je uspel Blizzardov behemot: iz Gatheringa je vzel tisto, kar omogoča čimbolj direktno zabavo, in odvrgel pretirano kompleksne globočine. Slično postopa Eternal Card Game teksaških specialistov za virtualne namiznice Dire Wolf Digital, ki so za Bethesdo naredili prejšnji mesec obdelani Elder Scrolls: Legends. Osredotoči se na temeljno, magicovsko bojevanje s podložniki, s čimer si skuša v vse bolj naphanem področju izdolbsti nišo. Mu uspe? Ne bi rekel. Nekateri bodo v njegovi čistosti videli prednost, a menim, da se napram večini konkurence ravno zaradi nje prekmalu izčrpa.



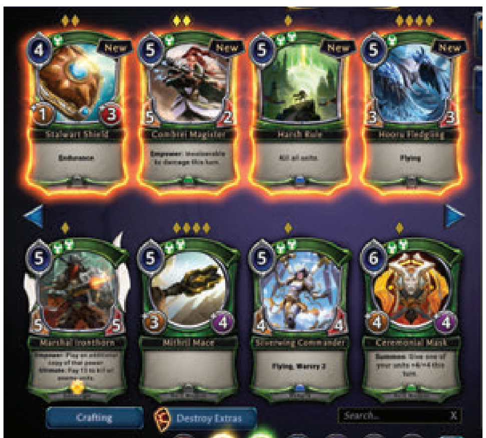
Eternal je free 2 play igra s kartami, ki se osredotoča na večigralstvo in armade bitij. Ko imaš veliko zbirko, pričaraš kaj takega in sovraga ubiješ v enem megašusu.

OD LESTVE DO ARENE

Kot ponavadi si morata čarodeja na nasprotnih straneh bojnega polja pobrati vso življenjsko energijo, kar terja veliko grdih pogledov in cimpranja bitij na fronto. Kljub tej običajnosti oko privleče edinstvena predstavitev, ki nameša številne zglede. V originalnem svetu izmišljotin bivajo tako srednjeveški vitezi, zmajeliki čekanarji, minotavri in vampirji kot divjezahodni revolveraši in mehanski ščurki. Slog je mišmaš tolkienstva, ZFja, steampunka in azijskih vplivov, risba pa junaško stripovska, taka, kot se je spomnimo iz videoiger serije Darksiders. Glave svetih vojščakov so kot nakovala, ramena v oklepih kakor planinske verige in lakti nemogoče mišičaste. Bojno polje je sicer le eno, táko z gozdnato obrobo, prgiščem podlag in obeliskoma, ki ju je moč klikati za udare strele (uporabno za opominjanje nasprotnika, naj se zgane).



Pri napadu se enote v animaciji potegnejo nazaj in udarijo v sovražnega heroja ali kreaturo. Močnejše kot so, silneje to store, svetleča obroba pa postopku da rahel ZF-pridih.



Nabor vrst kart je tipski. Temelj so bitja z napadom in obrambo. Nakar so tu še orožja, uroki za enkratno rabo in taki, ki učinkujejo stalno ter se kličejo 'relici'.

Škoda tudi, da ni dosti krovne zgodbe oziroma izročila; s tem obilneje postrežejo konkurentke, kot je Hex. A nenavadni, prepoznavni stil sije celo skozi táko revščino.

Kdor je igral Hearthstone, si bo z igralnim okvirjem nemudoma domač. Eternal je načeloma brezplačna igra, ki jo snameš s Steama ali mobilne platforme, nakar z igranjem ali plačevanjem kopičiš karte. Manj in bolj redke podobice naključno dobivaš v paketkih, odvečne pa pretapljaš v 'shiftstone', iz katerih skuješ sličico po želji. Ker si hoče špil pridobiti stranke, je darežljiv in solidno zbirko sestaviš že z igranjem samotarske kampanje, ki ni nič več kot niz bojev z umetno pametjo, ter opravljanjem dnevnih kvestov. Izven tega se udejstvuješ na lestvici proti živim nasprotnikom, se v dveh modusih boriš z vse težjimi računalniškimi sovragi in se podajaš v draftersko areno. Tu kupček sestaviš iz naključnih kart in se pomeriš z živimi tekmeci, pri čemer je vic v tem, da izbrane karte obdržiš!



Sicer je moč ustvarjati večbarvne snopiče, a načeloma so močnejši, bolj stabilni enobarvni. Rdeči Worldpyre Phoenix z oživljanjem oponaša Shard Phoenixa iz Magica, senčni Witching Hour pa se ceni s potekom igre.

HITRO NOTER, KMALU VEN

Če struktura spomni na Kamen, je ustroj bitk sličen Magiji. Bitja napadajo v točno določeni fazi in poleg njih imaš na razpolago hitre uroke, 'instante', s katerimi se vtikaš v nasprotnikovo izmeno, recimo vržeš ogenj v naskakujočo kreaturo. Prav tako manipuliraš s pokopališčem, mana pa ne priteka sama, temveč je del kupčkov v obliki zemeljskih kart. Tudi zato snopiči merijo najmanj 75 kart, kar je v primerjavi s Hearthstonom ogromno. Potek izmen je osredotočen na obračune med kreaturami, ki letijo, povzročajo škodo onkraj blokad in se zamrzujejo. Zanimivo je, da se defenzivna vrednost spake v vsaki izmeni obnovi, natanko tako kot v Magicu. Pri uničevanju lahko pomaga heroj z orožji, ki pa so v obliki kart, ne sposobnosti. Junaki so le sličice, tako da raznolikost pristopov izvira iz petih barv. Rdeča je farba naskokov, pri čemer pomaga samosvoja lastnost warcry, ki pumpa bitja v snopiču, zelena poudarja velike kreature, senčnomodra uživa v umazanih zvijačah ...

Sliši se fino in spočetka me je Eternal pritegnil. Zunanjost je lična, nagrade poštene (v dnevnih kvestih dobiš celotne prepripravljene kupčke!) in igranje dokaj taktično. A kmalu je navdušenje uplahnilo. En razlog je bila količina smetja med štiristo kartami in pretirano močne legendarne podobe, ki so sposobne v eni sami potezi preobrniti potek. Še bolj kot Dr. Boom v Hearthstonu. Obstajajo kombinacijski decki in moč je igrati s poceni snopiči, toda dostikrat se celotna fronta sesuje po prihodu edinstvene karte. Tako je zato, ker čarodeja rada strmita eden v drugega čez kup zagozdenih bitij. Le-ta si ne upajo v ofenzivo, ker napadalci merijo v junaka, ne na bitja. Partije se nemalokrat izrodijo v dolg(očasn)e pat pozicije, medtem ko zaradi ogromnosti deckov pogosto vlečeš le mano.

NE RAVNO ZA VSESKOZI

Preizkusa Eternala ne odsvetujem. Navsezadnje ne stane nič in te dobesedno obmetava s kartovjem. Vsled androidne in jabolčne verzije ga je moč igrati tudi na sekretu, čeprav je ta inačica zazdaj le tablična. A pri meni je pustil vtis, da je ožji od Hearthstona, plitkejši od Hexa in Elder Scrolls: Legends ter manj izviren od čarovnikarjevega Gwenta. Vsaka kvartopirijada pač ni odlična!

Dire Wolf Digital za PC, Android in iOS

Samsungova ekspresija, S8 GALAKSIJA

V ponos in čast si šteje **LordFebo**, da rokuje z najboljšo, najbolj poželjivo letošnjo žepno ploščico. Rob se tanjša in še malo manjka, pa bo slika že na zadnji strani.

Preveč telefonov sem dal čez roke, zato me novitete prevečkrat puščajo ravnodušnega. Na dve leti bi morali izhajati, pa bi bilo bolj zanimivo. Ali majke mi, S8 me je prevzel. Ni revolucija, ki bi streljala laserje in kazala holograme, toda sprememba je opazna. V formi, kajpakda, saj nekam višji zaslon z neverjetno malo roba pade v vsako oko. Displej zasede skoraj 83 % celotnega pročelja, kar je rekordno (iphone 7: 65 %, galaxy S7 edge: 76 %). Aparat pravzaprav deluje kot tisti fotošopani koncepti, tudi spričo še ene všečne novitete, zaobljenih kotov. LG in Samsung sta se tole bržda zmenila, zakajti vse našteto definira tudi konkurenčni model G6, medtem ko bodo ostali zelo verjetno trendu sledili s prihodnjim rodom. Obe velikostni različici sta sicer kanček daljši od predhodnih, toda približno enako široki in lepo sedeta v dlan. Obenem ju zaznamuje konkretno večja prikazovalna površina. Ne samo, da ima navaden S8 obsežnejši ekran od prejšnjega ta velikega, marveč zaradi novega, povišanega razmerja prikaže več vsebine. Privlačnost in uporabnost, torej!



Se bo novo, korejsko zaslonsko razmerje prijelo in ga bo kopiral celo Apple? Kaj pa ovalni koti in nežno na strani zaobljena robova? Tako ali drugače je osmi galaxy S, ki pride v inačicah 5,8" in 6,2", elegantna in poželjiva ploščica, dasi oblikovno izhaja iz sedmice edge. Barvne opcije so sicer le črna, srebrna in siva. Minus pa je precejšnja zmikljivost, saj sta obe plati docela stekleni in je ovitek domala nujen.

Zaslonska širina, pomagača plitvina

Za novo proporcijo 18,5 : 9 napram doslejšnjemu standardu 16 : 9 so se odločili tako zavoljo videa, ki se približa kinoformatu, kot na rovaš dodatne vrstice ikonic in centimetra v programju. Aplikacije z neskončno, 'skrolabilno' vsebino s tem nimajo težav, naj gre za zemljevide, družabna omrežja ali brskalnik. Tiste s fiksno grafiko, recimo špili, delujejo v izvirni obliki z nekaj črnega roba ali jih na na silo raztegneš. Slednje ponekod funkcionira, drugod ne. Videopredvajalniki načeloma slikosučejo od roba do roba, kar je videti prav izvrstno, pri čemer kakopak igra vlogo takisto vrhunski AMOLED-sijaj z razločnostjo 2960 x 1440 in nalepko HDR. Tankorobi ustroj je možen na račun odpovedi fizičnemu domačemu gumbu, s čimer Samsung po sedmih generacijah uvaja nazaslonske ikonice. Samo po sebi to ne moti in srednja ima celo vibratorski odziv, je pa neposrečen položaj bralnika prstnega odtisa na zadku. Namesto preizkušene sredine so ga umestili ob fotoaparat, kar je dvojna neumnost. Je previsoko za naraven položaj normalno dolgega kazalca, za nameček pa prst pomotoma vselej položiš na lečo!

Poleg odklepanja s prstnimi vijugami S8 uvaja eksperimentalno razpoznavo šarenice, ki jo je lani demonstrirala lumia 950. Tako imenovanega *iris scana* ne gre mešati z *retinal scanom*. Slednji temelji na žilicah v mrežnici, tale pa na vzorcu barvnega kolobarja okoli zenice. V ta namen ima telefon dodatno IR-kamero, ki rdeče zasveti. Pristop ne deluje najbolje, kajti treba je nekam nenaravno zreti v zgornji rob, in niti tedaj odklep ni instanten in zajamčen, zlasti ne na soncu. Toda v kombinaciji s prstnim čitavcem se fon naglo aktivira. Še ena hardverska malenkost je dodaten gumb na levi strani, ki prikliče pomočnika Bixbyja. Z njim kani Samsung tekmovati z Googlovim asistentom, Cortano in Siri, razvili pa so ga bivši Applovi programerji, zbrani v zagonskem podjetju Viv Labs. Korejci so jih enostavno kupili, saj se zavedajo pomembnosti beleženja osebnih podatkov, ako hočejo biti več od izdelovalca pikslov in tranzistorjev. Bixby je štartal prav z S8, vendar bo sčasoma postal del ekosistema, ki sega od pametne bele tehnike prek nosljivih digitalij do avtonomnih avtomobilov. Sluga je sicer še močno zaostal in streže le z vremenskimi, opomniškimi karticami in zanimivimi članki ter na fotkah kao prepoznava artikle in krajevne znamenitosti. V času pisanja nima enega samega aduta v primerjavi s prej omenjeno družbo. Niti razpoznava amerikanščine še ne deluje. Googlov pomagač s tem seveda ni odpuščen, škoda pa je, da se dotičnega gumba ne da vezati na kakšno drugo opravilo.



Očesno odklepanje bi bilo bolj praktično, če bi zaznalo dvig pred oči in se samodejno vklopilo. Zdaj je treba namreč mobilnik najprej obuditi z gumbom in/ali podrsom, da gre v razpoznavni način. Takisto je nepraktično biometrično aktiviranje ploščice, ki je na mizi pred teboj ali v avtomobilskem stojalu: prstni odtis je zadaj in za prepoznavo oči se moraš skloniti nadenj. Lahko pa nastaviš varne cone, kjer se fon ne zaklepa, recimo v avtu ali na domačem wi-fiju.



Za popoln spomin obkrožujoče bolščim

Šklјoc. Ujet ni ozkokoten prizor, marveč celoten odtis prostora: spredaj, zadaj, dolaj, spodaj. Pri filmanju se to zdi še bolje, saj se med ogledovanjem dinamično oziraš naokrog po gibajočem dogajanju in se počutiš, kot da bi bil v resnici tam. Ne samo to: na tak način se da obkrožujoče doživetje, recimo koncertno vzdušje, v istem trenutku streamajoče deliti na Fejsiču in Tubiču. Vse to so možnosti Samsungovega geara 360 z letnico 2017, najnovejše sferične kamere. To je dvoočesna priprava, ki na vsako stran zre 180-stopinjsko, pamet pa nato obe videnji zlepi. Gledavec se po tej obkrožujoči panorami ozira z nagibanjem ploščice, premikanjem miške ali z rabo VR-naglavnika. (Da ne bo pomote, slika seveda ni 3D.) Za razliko od lanske krogle je letošnji model bolj ploščat, stoji sam od sebe in tudi držati ga je bolj praktično. Ima stikala in displejček, zato zna delovati samostojno, vendar je most z enim od novejših galaxyjev ali iphonov (drugi androidneži niso podprti) obvezen za presnemavanje ali pretočnost v živo. Je 250-evrska priprava obvezen pripomoček za nekoga, ki se rad fotoizraža?



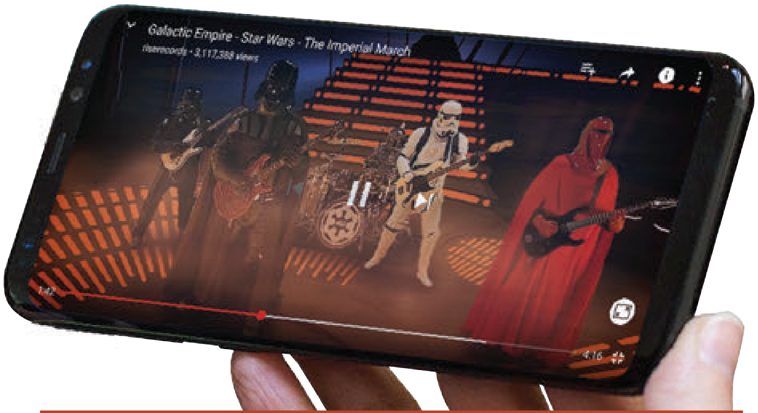
Jedrnat odgovor: še vedno ne. Odsvet se začne pri splošni slabi kakovosti zajetega materiala. Samsung je lanskih skupnih 30 megapik znižal na 15 in zaslonko priprl na F/2,2. Fotosfere imajo pičlih 5,5 K pikslov naokrog in so milo rečeno švoh, video pa je še slabši. Nadalje izkušnji gledanja zavdata privzeto pačenje perspektive med sukanjem pogleda in opazno stičišče obeh polobel, ki ostaja moteče kljub bolj skupaj pomaknjenima lečama. Zlasti grdo je, če gre šiv čez človeka.

Enako bedno je, da se pri snemanju iz roke res neprivlačno vidijo porezani prsti. Ne rečem, da se s tako pripravo ne da ustvariti zanimivih posnetkov na vrhu hriba, na sejmu ali v družbi okrog mize. Toda v končni fazi je to hecanje. Vsakdo bo raje videl kakovostne navadne fotke. Tudi zato, ker fotosfere niso splošen standard. Gre sicer za navaden zapis JPG ali MPG, a v krogelno projekcijo ga spremenijo samo Samsungova in Googlova galerija, Facebook in YouTube. Pripenjanje v mail ali MMS in gledanje na TVju in celo v računalniških programih botruje neuporabni izvorni ravninski zaplati. Za najboljšo izkušnjo si mora gledalec na glavo povezniti VR-čeber. Kar seveda ni dopadljivo.

Možno je filmati s 60 (1080p) ali celo 120 sličicami, kar je obvezno za neboleče gledanje skozi gear VR. Nadalje je poleg obkrožujoče projekcije na voljo tudi smešna inverzna, tako imenovan 'majhen planet' (primer je slika spodaj). Gear 360 se da uporabljati tudi kot klasično enooko kamero, s čimer zajameš zelo široke kote. Spodaj je navoj za na stativ oziroma palico. Prav tako programček po novem omogoča zapis ogledovanega prizora v navadno fotografijo (prej si moral za kaj takega narediti screenshot).

Ampak zavoljo prej popisanih malusov 360-kamera enostavno nima vrednosti oziroma je na zadnjem mestu vseh mogočih fotozajemalk.





Temu Samsung pravi neskončen displej. Mogoče prehitevajo z oznako, kajti v nekaj letih bo šel okvir sigurno preč po vseh stranicah. A dandanes je taka zapolnjenost silhuete velik dosežek. Zaradi podaljšanega razmerja ima YouTube dodatno ikonico za proporcionalni razteg videa. Visokosijajen (tudi na sončni svetlobi) in izredno barvit ekran naredi zretje uživaško, zmoti le monozvok.



Levo so Bixbyjeve pametne kartice, vendar je pomočnik na začetku poti in ga Googlov butler, ki kaže delnice, športne rezultate, prometno zgoščenost in še marsikaj, močno prekaša. Je pa boljši od konkurence S Health. Poleg korakov meri občo aktivnost, beleži tek, kolesarjenje in počepe ter pošilja izzive. Desno je Samsungov Kids Mode s talkingtomastimi špilčki. Škoda, da ni prednaložen.

Vršac železnine, dvojne mečine

Srček evropske osmice je v 10-nanometrski tehnologiji izdelano čipovje exynos 9 z dvema četverojedroma, 2,3-gigaherčnim za urne opravke in 1,7 za štedilniške. Gre za najhitrejšo mobilniško rešitev ta hip, močnejšo od snapdragona 835, ki bije v ameriški verziji S8. V primerjavi s predhodnikom je sintetični doprinos celo do četrtine, dočim se v praksi vsa ta moč izrazi le pri ukvarjanju z videom, v VRu in pri nekaterih zahtevnih igrah tipa Injustice in Asphalt Extreme. Samsung začuda ni sledil dvoučnosti tekmecev in zadnja kamera ostaja 12 mega z zaslonko f/1,7. Posnetki so v tem razredu sicer vrhunski, le bližnji selektivni fokus, s katerim se ponašata huawei P10 in iphone 7, je umeten in neprikladen. Dodani filtri in učinki, ki bolj pritičejo cenenim dolsnetim nucnikom, ne doprinesejo veliko, medtem ko bodo sebkarji pozdravili res dobro prednje oko. To avtofokusirano zajema z 8 megapikami in v načinu HDR ter odpravlja dermatološke hibe. Omembe vreden je še najsvežejši bluetooth 5.0, ki omogoča višje hitrosti, domet 200 metrov in povezanost dveh naprav hkrati! Preostali hardver je precej nespremenjen: monozvočnik, SD-razširitev, barometer in merilnik srčnega utripa ter krvne oksigenacije. Vodilo polnilo je USB-C, dočim klasični jaka za slušalke ostaja. Aparat je tudi vodoodporen, to pot celo do poldrugega metra globine.

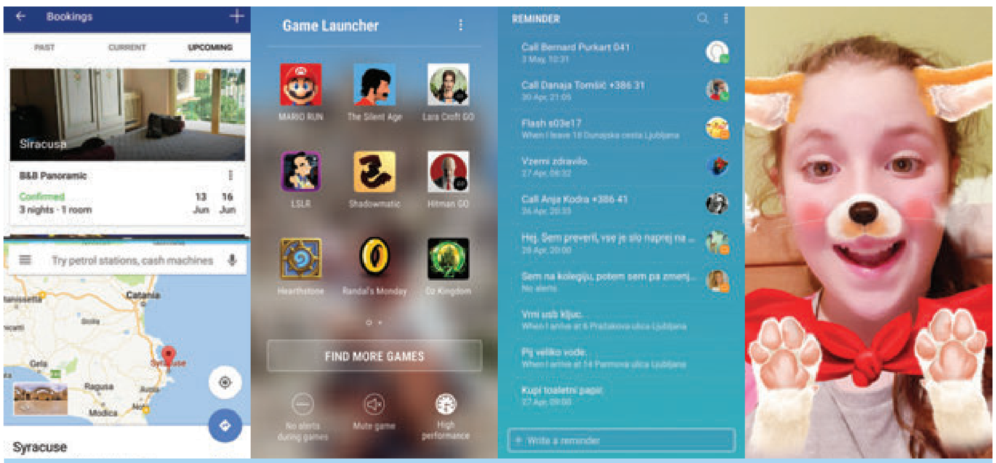
Vmesnik se odslej imenuje 'experience'. Softver je prijetno oblikovan in zloščen, a mu podvojenost progRamčkov ne dela usluge. Troje oblačnih shramb, dva kaslca, dve galeriji, dva koledarja, dve štacuni ... Uporabnik iphona se temu upravičeno smeji. Kakšnih izpostavitve vrednih oziroma sila uporabnih novih prijemov okolje ni dobilo, bolj dodelave obstoječega. Najboljši od Samsungovih nucnikov je fizkulturni S Health, ki je lepo napredoval, medtem ko za obstoj dobrega otroškega okolja, avtomobilskega modusa in glasbotvornega orodja Soundcamp ve malokdo, saj jih je treba dolsneti z njihove neprivlačne štacune. Znotraj sistema je mnogo galaxyju lastnih malenkosti, recimo varna mapa za (s)porno vsebino, špilavska orodja z zajemanjem videa, hitri časovni in lokacijski opomniki ter uporaben fičr 'always on', ki prikazuje uro in po novem celo sliko v ugasnjenem režimu. Pogrešam pa potrk po zaslonu za instantno obuditev, boljše sporočilne predoglede, lepše fotografije ob klicu, samodejno kolobarjenje tapet nalik huaweiju in res uporaben detajl z motorole, da potreseš fon za prižig lučke.

Ob koncu dneva S8 ni popoln telefon, je pa najbolj dovršen in najbolj napreden. Predstavlja železninski vrhunec v vseh pogledih in dovolj privlačno ter poceni VR-platformo. Baterijska vzdržljivost je glede na ostale pa-

Za varnost borci od šarenice vzorci



(Pričujoča razlaga je bil nekoč že objavljena, vendar pred svojim časom, zato jo ob tokratni aktualnosti vnovič priobčujemo.) Šarenica je veliki krog v očesu, tisti, v katerem je zenica. Oziroma, bolj strokovno: je gladkomišični kolobar, ki spreminja velikost zenice na podlagi vstopne svetlobe. Deluje torej refleksno, ljudje pa dotično tkivo bolj čislamo, ker daje barvo očesu. Za šarenost oziroma pisanost skrbi melanin – večja količina obarva proti rjavi, manjša proti modri. A odtenek ni enoten, marveč gre za kompleksen mikrovzorec, za katerega so pred skoraj sto leti pogruntali, da je unikaten pri vsakem človeku in nespremenljiv. Zato skeniranje šarenice že dvajset let rabi kot biometrični način identificiranja. V ZDA tako delujejo celo bankomati, dočim je najbolj razširjena raba na letališčih, dasi potniki tega niti ne vedo. Kameri pri graničarju je namreč ksiht drugotnega pomena, saj v prvi vrsti beleži ravno očesne mandale. Praviloma to počne v infrardečem spektru, ki da jasnejši kontrast in funkcionira v mraku. Algoritem šarenico razdeli na koncentrične kroge, ki jih dodatno razmeji z radialnimi linijami, nakar skuša popisati čimveč razdelkov. Zaradi veke ali razširjene zenice vsa področja niso vselej vidna, toda princip se je v praksi izkazal in je ponekod celo učinkovitejši od kožnih minucij. Ameriški vojaki so s šareničnimi skenerji popisovali Afganistance brez dokumentov. V aktualni begunski krizi o takem načinu biometrike sicer ni slišati nič. Na računalnikih se zna pristop uveljaviti, saj vanje vselej gledamo pročelno. Pri mobilnikih pa tudi ob nagli raz-poznavi taka uporaba ni naravna.



Razdeljen pogled je zaradi višjega zaslona nemara bolj koristen, a v resnici ne baš. Na drugi sliki je Samsungov Game Launcher, ki hrani vse špilavske ikonice, preprečuje nadležne klice med partijo Hearthstona in snema igranje s pačenjem ter komentiranjem vred. Opomniki na zgrešene klice in naloge so na polovici uporabne poti. Najbrž bodo prišli bolj prav ob sposobnejšem Bixbyju oziroma glasovnem ukazovanju. Na zadnji sliki pa je eden od prednaloženih 'učinkov' samoportretiranja. Prednja kamera je vrhunska, softver pa popravlja perspektivo in kožo.

radneže nadpovprečna in se elektrificira bistveno hitreje od iphona. Če malce pošpekuliram, je baterija po debaklu z notom 7 nedvomno najbolj varna od vseh. Dodana vrednost so priložene zelo kakovostne slušalke mojstrov AKG Acoustics. Nadalje vsebuje največ praktičnosti, od vodotesnosti, ki omogoča podgladinsko fotkanje, in neprestanega prikazovanja ure prek res hitrega polnjenja, tudi brezvrvičnega, do sistemskega spodbujevalnika telesne aktivnosti. Za nameček prinaša novo formo, ki priteguje poglede. Samsungov ekosistem sicer ne more parirati Applu in ima par mimosunkov. Toda kljub temu je daleč najboljši in z največ potenciala na androidni strani. Poceni ta zadnji krik tehnike seveda ni, saj 64-gigabajtnež košta 800 oziroma 900 evrov v povečani izvedbi 'plus'. Ampak kdorkoli se ozira k najjačim modelom, v mojem videnju ni druge možnosti in je še lep čas ne bo.

Računalnik iz žepa, ko okrog se potepa

Poleg očesne prepoznave ima S8 še eno stično točko z lumio 950. Ta je prinesla priključni dodatek continuum, ki je telefon sparil z mišjo, tipkovnico in zaslonom, Samsung pa ponuja 170-evrski DeX, ki počne taisto. V osnovi je to okrogla škatlica nalik plastičnemu pepelniku, v katero vtakneš napajalno in videožico ter nanjo postaviš fon. Na sistem gre modrozoba ali USB-priključljiva periferija. Ko vse to pripneš, se na monitorju ali teveju pojavi predelana, desktop varianta Androida. Operiraš z miško in tipkovnico, alt-tabaš, odpiraš in pomanjšuješ okna ter si skoraj normalno računalniško opravilen. Sistemske aplikacije, od pošte do galerije, so vse prilagojene temu modusu in bolj praktične. Samsungov brskalnik recimo privzeto nalaga neokrnjene strani, ne mobilnih verzij. Izboljšana je takisto Microsoftova pisarna, ki je na velikem zaslonu videti čisto zaresna. Prav tako je mogoče uporabljati telefonične funkcije – natipkati SMS ali zvočniško sprejeti klic.

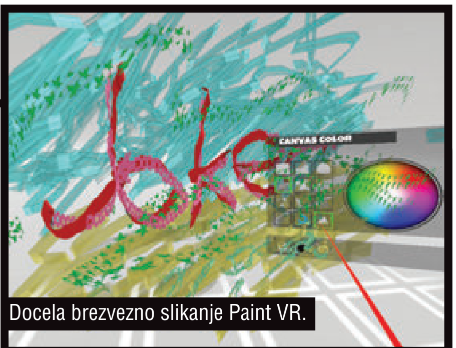


Večina nucnikov takega okolja seveda ne podpira oziroma ne izkorišča. Sem sodijo Googlovi, kjer najbolj izstopa tipično mobilniški in posledično ne prav uporaben Chrome. Nekateri programčki imajo težave z vmesnikom ali sploh ne delujejo. Za igre povečini to ni in če že štartajo, so v oknu in ne podpirajo miške. Tudi odzivnost ob številnih oknih s pestro vsebino hitro pade. (Da telefon takrat res gara, pove hladilni ventilator, ki je v posteljici.) Zato mi je kljub DeXovi navidezni zanimivosti uganka, kdo točno ga bo z zadovoljstvom uporabljal. Terja namreč konkreten strošek, troganje škatle, kablov, tipkovnice in miške ter iskanje prostih monitorjev. V hotelski sobi pač ne moreš tipkati dokumenta na televizorju. Če si lahkih nog naokrog in bi rad za silo besedilil kjerkoli, je nedvomno boljša rešitev otipkovničena tablica, kakršne opisujemo nekaj strani naprej.

VR-šlem ni sploh problem

Sočasno z novo galaksijo so Seulčani splovili še črno posodobitev naglavnika gear VR, ki je skupen projekt z Oculusom. Sama inštalacija, v katero vtaknemo mobitel, je lažja in zračnejša, a podobna prejšnji beli: leče s 101-stopinjskim kotom, ročno ostrenje, drsni križec in še nekaj tipk ter vgrajen kiloherčni gibalni senzor. Novost pa je kontrolnik s pritiskovalno-božalnim večsmernikom, petelinom in mahalno zaznavo. Zdaj ni več treba nepraktično držati roke na glavi oziroma pritiskati po vizirju, marveč naravno kažeš na ikone, ročno pištolomeriš in gibalno sabljaš. Da sta pogled in merek ločena, osmisli in omogoči marsikatero novo izkušnjo, kajti prej je bilo ciljanje zvezano s sukanjem glave. Starejše titule ali take, katerih mehanika je v premikanju glave, ročnega kazanja ne podpirajo, vseeno pa s kontrolnikom klikaš. Prirejenih in naprednih naslovov je kar nekaj, recimo šicanje zombijev Drop Dead, pravljično povezovanje zvezd Night Sky, sestavljanje plastičnih modelčkov Monzo VR in slikanje po etru Paint VR. A ne ti ne številni drugi izdelki resnici na ljubo niso čisto nič posebnega. Ni namreč ene same aplikacije, ki bi nadmočno demonstrirala mobidično VR-3D-mahanje. V prvoosebnih dirkalnicah ti postane slabo, ugankarske prvoosebnice so brezveze, srhljivke v temnih bajtah ti zgolj mečejo strahce v obraz, streljanje kadavrov in vesoljskih ladij pa je na ravni igralnic v devetdesetih. Če bi večino teh vsebin gledal na navadnem zaslonu, se ob njih ne bi zadržal niti pet minut.

Saj se pozabavaš, prevetriš stereoskopske predstavitve in obkrožujoče filmčke, pogledaš trorazsežno interaktivno knjigo, se spustiš v globokomorje in poletiš skozi osončje. Vendar imajo ta doživetja kratkoročen privlak, in še tega zavoljo frišne tehnologije. Resda je rešitev brezvrvična, maska dovolj ergonomična, vmesnik dober in v špilu si zelo hitro. A po drugi plati je grafika neprimerljiva že s playstation VRom, kamoli s PC-rešitvami. Pikslavost je očitna in 60-herčno osveževanje zaznavno (domači sistemi imajo 90 oziroma 120). Velik je takisto drift, kar pomeni, da se bodisi vizir bodisi kontrolnik odkalibrirata in kar naenkrat za naravnost gledaš levo, z roko pa meriš v desno. Na srečo je ponovno umerjenje stvar ene tipke. Poleg tega se gear VR ne zaveda prostora. Ne moreš se premakniti pol metra v stran in pogledati za vogal ali s kontrolnikom seči v globino. Nagibanje je vse, kar je mogoče. Zato špili tipa Job Simulator, v katerih z rokami precizno grabiš reči, niso možni. Tudi slikanje v Paintu ni primerljivo s Tilt Brushem na vivu. Tu se moraš po prostoru nenaravno premikati s kurzorjem in čopič barva le po ravnini. Tam pa hodiš po prostoru, vlečeš vsesmerne sledi po zraku in gledaš kreacijo z vseh zornih kotov. Znotraj ekosistema obstaja še kopica nucnikov, kot so YouTube, galerija, brskalnik in Netflix, ampak vse to je bolj kot ne hec. Navkljub navidez precejšnji razločljivosti ekrana je resnična slika nejasna in na oko velika vsega 1024 x 1024. Mi na kraj pameti ne pade, da bi tako zrl film ali čekiral FB.



Docela brezvezno slikanje Paint VR.

Headshotanje kadavrov Drop Dead za 10 evrov.





The Manor, ena od VR-srhljivk na prvo žogo.

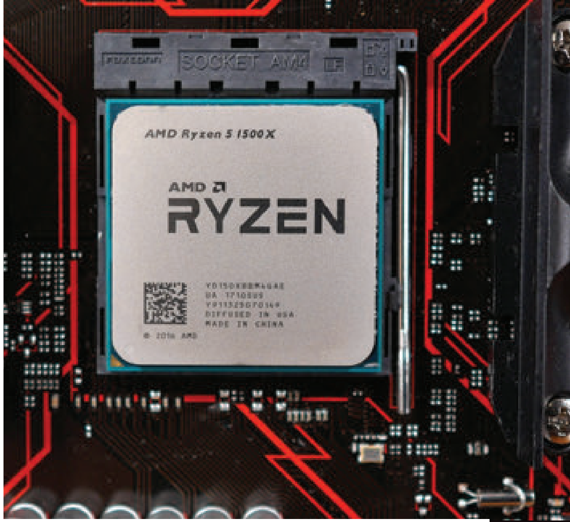
Zapisano zveni, kot da je gear VR neuporaben, nepriporočljiv kos plastike. Vseeno ni tako, zakajti komplet košta 130 evrov oziroma ga nekateri operaterji prilagajo zastonj k S8. Kot tak je za navdušenca nad tehnikalijami čisto soliden prvi korak v navidezno resničnost. Nekaj doživetij ipak nudi in softver se bo razvijal. Je pa res, da kao boljše igre niso ne zastonj ne poceni, saj koštajo deset in še več evrov, medtem ko demotov praviloma ni. Precenjenost je samoumevna: lačni novih svežih doživetij bodo keširali. In nato bentili pičlo vsebino oziroma dejstvo, da bodo kljub vložku igri namenili vsega pol ure. Penis v usta in to … Mimogrede, novi Samsungov šlem ima oba USB-priključka in je združljiv celo z modelom S6. A sam menim, da bo tisto pravo šele note 8 s 4K-zaslonom.

Kratkoročno zabavno zlaganje modelčkov Monzo VR.





IGRALSKI



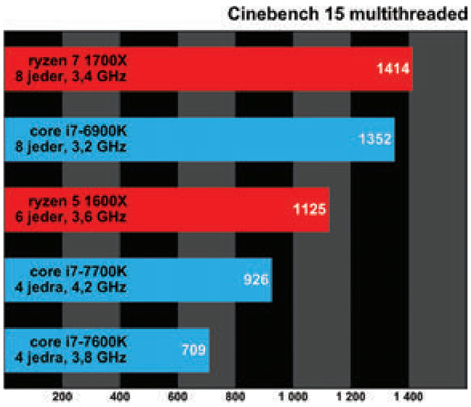
Po udarnem marčnem nastopu najmočnejših članov nove AMDjeve serije procesorjev ryzen je velikan zdaj osrečil še tiste z nekaj manj cvenka. **Aggressor** se poigra s prvim ljudskim šestjedrnikom.

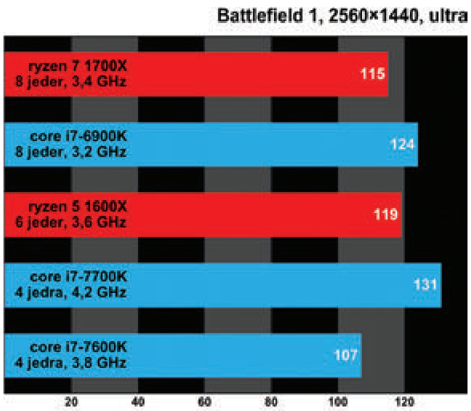
Še pred šestimi meseci je bilo področje centralnih procesorjev precej duhamorno. Če si hotel spodobno mašino, si imel na voljo le intele, ki so področju vladali že skorajda desetletje. Toda modri kalifornijski velikan se je zaradi primata polenil in nove družine srčik core so imele prav dolgočasno nizke pribitke v hitrosti. Nakar je pred dvema mesecama AMD izdal ryzene in orenk premešal karte. Zanesenjaki so zavihali rokave, spletni forumi so zopet oživeli v 'vojnah' med taboroma in procesorji so vnovič zanimivi, juhej! Ryzeni se namreč dobro postavijo po robu tekmecem, čeprav je AMD dolga leta tehnološko capljal zadaj. Takisto je važno, da se podjetji zadatkov lotevata po svoje, saj ryzeni stavijo na več jeder za nižjo ceno kot cori, kar sproži zanimive dileme. Marčna uvertura je vsebovala šele prvi, najdražji del novih čipov – osemjedrne ryzene 7. Zdaj so pred nami cenejši ryzeni 5, ki vsebujejo šest- in štirijedrnike. To je zlasti zanimivo za igralce, saj se sedmice odlikujejo pri resnem delu, pri igrah pa ne toliko. Manjjedrne rešitve bi lahko imele višjo frekvenco, ki jo špili bolje izkoristijo. Da bi to preveril, sem osedlal ryzena 5 1600X in ga poslal v galop.

UGAŠANJE JEDRC

Temelj AMDjevega povratka je načelo, da želi imeti več jeder ali vzporednih programskih niti kot jih ima tekmečev čip podobne cene. Vendar ne za ceno prenizkega učinka posameznega jedra, kar je pestilo predhodnike, bulldozerje. Ryzeni imajo v polni izvedbi osmerico jeder, na katerih lahko poganjajo po dve programski niti ali skupno šestnajst. Torej toliko kot Intelove ekstremne sorte navijaških čipov, pri čemer so kar za polovico cenejši od njih, obenem pa ne klecnejo v nalogah z malo vzporednimi nitmi. Novinci so, če gledamo posamezno jedro, tam na ravni Intelovih broadwellov, torej čipov izpred dveh generacij. Modri tabor je zaradi tega in bolje optimiziranega proizvodnega procesa še vedno prvak, ko gre za frekvence in število inštrukcij na urin cikel oziroma hitrost posameznega jedra. Zeleni amdji v tem pogledu zaostajajo za okoli pet do deset odstotkov, kar pa več kot nadoknadijo v večnitnem programju, in to za manj novcev.

Ryzeni so v sredici sestavljeni iz dveh tako imenovanih core complexov (CCX) s po štirimi jedri in osmimi megabajti predpomnilnika L3, ki sta zvezani skupaj z vodilom infinity fabric. To je važno, ko gremo z osmih na manj jeder, kar dosežejo z njihovim ugašanjem. In sicer tako, da jih vzporedno izklapljajo v vsakem od CCXov: v šestjedrnikih 1600 in 1600X po enega, da dobijo konfiguracijo 3 + 3, v štirijedrnikih 1500X in 1400 po dva za 2 + 2. To pomeni, da imajo vse inačice na voljo polnih šestnajst megabajtov predpomnilnika L3. Neposredno po splovitvi R7 je bilo dosti govora o tem, da naj bi Okna slabo razporejala programske niti. Izkazalo se je, da ne v Windows 10 ne Windows 7 s tem ni problemov in so ti posledica slabe optimizacije nekaterih programov. V dveh mesecih smo že videli posodobitve, ki so pošteno pospešile delovanje, na primer Total War: Warhammer. Zato se ni treba bati, da bo ryzen hendikepiran. AMD je v resnici ujel trenutek, ko postaja idealna konfiguracija s šestimi jedri – in ravno zato so 1600tke tako pomembne.





PO SVOJE POSKOČNI

Razočarani pa bodo tisti, ki so upali na višje takte, s kakršnimi se običajno ponašajo izvedenke z manj jedri. 1600X tiktaka na enaki kot paradni 1800X – 3,6 GHz, 1600 pa na 3,2 gigaherca. Navijaški eksperimenti kažejo, da začne uporabljeni silicij nad štirimi gigaherci protestirati proti nadaljnjemu višanju frekvenc in voltaž. Zato vsaj prve inačice ne bodo prvaki v ekstremnem britju. Prav vsi ryzeni so sicer odklenjeni in AMD nam je srečoma dal pri navijanju povsem proste roke. Če želiš absolutno višji takt, moraš vzeti dražje modele, ki imajo višjega že nazivnega, saj zgolj 1800X in 1600X zanesljivo posežeta čez 4 gigaherce. Če želiš relativno boljše pribitke, pa so, nasprotno, primernejši cenejši. 1700tko je moč naviti s treh na recimo 3,9 GHz na zraku.

1600 in 1600X torej zaradi ne ravno visokih frekvenc v igrah ne pometeta z Intelovo neposredno konkurenco pri 250-evrski cenovni nalepki, kot je core i5-7600. Špili so še vedno raznoliki, kar se večnitnosti tiče, zato se srčike tu izmenjujejo v vodstvu, majceno prednost pa bi še vedno dal Intelu. Toda položaj se spremeni, ko vštevéš drug softver, od delovnih do uporabniških orodij. Tu se jasno pokaže, da imajo ryzeni 5 dve jedri in kar dvanajst programskih niti več od Intelovih kaby lakov, ki so brez hyperthreadinga. 1600 in 1600X sta tako prva prava univerzalna ljudska šestjedrnika za ugodno ceno, ki se v igrah ostro bodeta z inteli, dočim jih drugod povozita. Upoštevaje, da bo v prihodnje v rabi vse več jeder v procesorju, sta zdajle res dober nakup. Manj pa štirijedrna 1400 in 1500X, ki ne posedujeta več te najvažnejše ryzenove prednosti.



Če igraš zvečine 'ešportne' naslove, ki so prilagojeni šibkim mašinam, večjedrnosti ne občutiš. Najmodernejši grafični pogoni, kot je Frostbite 3 v Mass Effect: Andromedi, pa že hlastajo po vse več procesorskih nitih.

HOTNE PRIPRAVE, NENUJNE NARAVE

*Nanje se piše, pa tudi briše: film in knjiga, glasbe en giga, stripi, novice, gole prasice … Vsebine obilo naprave držijo. **LordFebo** jih rabi, življenje pozabi.*



Apple pencil je najboljši stilus, a deluje le z ipadom pro. Roka, počivajoča na ekranu, pri risanju ne moti. Pogrešal pa sem na svinčniku radirko.

Tablice, ki jih je leta 2010 definiral ipad, se že lep čas prodajajo vse slabše. Lani jih je bilo denimo potrženih skoraj petino manj kot leto poprej, pa že takrat so bile v upadu. Začetno zanimanje je šlo na rovaš sijajne novitete, poleg tega so bili mobilniki včasih manjši. A že spočetka smo zapisali, da gre za nekam postranske onegaje, ki jih še najbolj cenijo otroci. Kot se kaže v praksi, nas večina v digitalnem vsakdanu raje poseže po fonu, s katerim imamo dostop do vsega. Osebnejši servisi v družinsko dosegljivih tablah pač nimajo mesta. Te naprave v mnogokaterem gospodinjstvu zato samevajo in ljudje jih zategadelj ne nadgrajujejo. A vseeno so večji zasloni privlačni. Boljši so za igranje, ogledovanje fotk in brskanje po spletu, medtem ko za čitanje digitalnih stripov in časopisov ter uživanje v filmih sploh ni druge izbire. Kdor vse to početje čisla in ima za povrh naraščaj ali veliko potuje, pozna tablično korist. Če mu tošl dopušča, lahko izbira med tremi (s)ličnimi 9,7-palčnimi modeli, vsemi poželjivimi in sijočimi z razločljivostjo 2048 x 1536.

Ipad (2017) in ipad pro 9,7

Apple ga s svojimi poimenovanji biksa. Najnovejši ipad se imenuje le ipad in je naslednik niza ipad air, ki je naslednik niza ipad. Zato ni čudno, da celo prodajalci dodajajo v oklepaj letošnji letnik. Ipad (2017) je torej najnovejša Applova tabla, ne pa tudi najmočnejša, kajti prestol pripada lanskemu ipadu pro. Navzven sta napravi težko ločljivi, saj ju dičita identični pročelji s fizičnim prstobralnim gumbom. Podobni sta si takisto njuni aluminijasti zadnji plati. Model pro je z debelino 6,1 milimetra in težo 437 gramov malce tanjši in lažji ter ima za razliko od novinca izbočeno zadnjo kamero, bliskavico in ob strani magnetni konektor za tipkovnico. Nadalje večpičično zre skozi obe očesi ter filma v 4K, trese zrak s četverico zvočnikov in bije s srčiko A9X (2,19 GHz), medtem ko ima navaden ipad le stereo in 1,85-gigaherčni procesor A9. Čipa sta 64-bitna in znatno hitrejša od A8 iz aira 2. Ločita se modela še po zaslonu. Oba sta sicer LCDja z enako mrežo, vendar ima projev manj plasti, riše z več barvicami (ni HDR) in prilagaja belino glede na zunanjo svetlobo.

Ceni za 32 GB wi-fi izvedenki sta 710 in 435 evrov. Slabi trije stotaki so precejšnja razlika, zato je na mestu vprašanje, kaj jo odtehta. Navsezadnje ta cenejši ni odet v poceni plastiko in oskubljen funkcionalnosti. Displejno je rahlo slabši le, ko ju daš skupaj in gledaš pod kotom, fotografiranja se s tablicami pač ne gremo, videotelefonija, kjer pride do izraza projevih sprednjih 5 megapik proti 1,2 mp, ni obče priljubljena in parno ozvočenje je povsem dovolj. Oba pomnita z dvema gigabajtoma in se napajata iz enake 10-urne baterije. Pri vsakdanjem tabličnem namenu odstopanja v izkušnji dobesedno ni, saj se procesorski razkorak opazi le v najbolj zahtevni grafiki. S projem Apple sicer cika na produktivnost, ki jo omogočata dodatna tipkovnica in modrozobi svinčnik. Ti komponenti veljata 170 in 100 evrov, s čimer se izdatek približa slabemu jurju. Čeprav proizvajalec sistem opisuje kot "tvoj naslednji računalnik", moraš biti precej drzen, da se odločiš za tako rešitev namesto klasičnega prenosnika. Saj obstajajo Microsoftov Office, multitasking in razdeljen zaslon, toda vseeno je okolje izrazito mobilniško z velikimi grafičnimi elementi, tipkovnica pa bolj zasilna. Stilus je drugi plati najboljši na trgu in rokoriscu sila uporaben. Zaznava tako jakost kot nagib, vlečenje črt ima najnižji zamik od vseh in obenem je ustvarjalnih nucnikov za ipad največ.

Kakovostna bera softvera za dotični sistem drži tudi na splošno. Resda nismo več leta 2013, ko je imel iOS neprimerno večje izobilje tabličnih aplikacij. Dandanes so vsi svetovni in lokalni servisi ter programčki komercialnih firm, od Netflixa ali Hoferjevega kataloga, v obeh taborih. Ampak še vedno je ipad v kvalitetni premoči, naj gre za vrsto ekskluzivnih produktivnih orodij in par vrhunskih iger ali zgolj za boljšost programčka. Takisto je nekaj vreden Applov zastonjski softver, kot so iMovie, GarageBand in pisarna iWork.

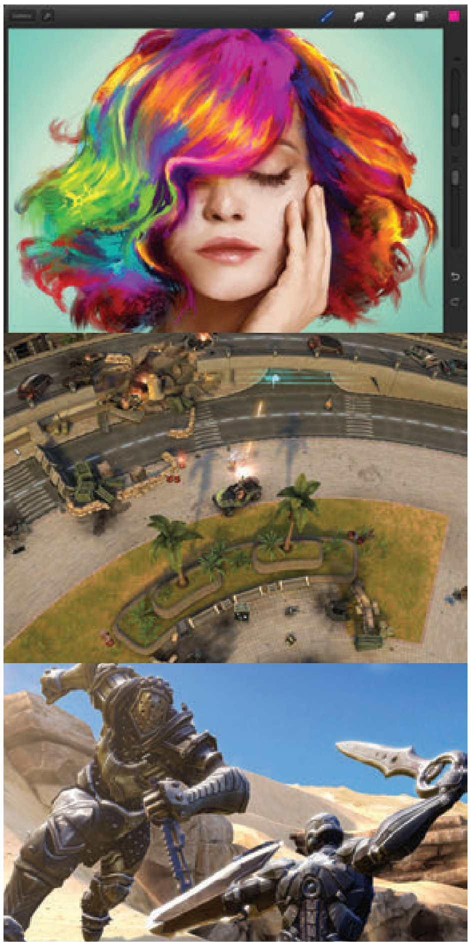


Za nobeno tipično tablično početje, kot je listanje e-revij, špilanje in gledanje filmov, ni potrebe po 700-evrskih modelih. Apple zato ponuja cenejši ipad (2017).



Če bi bil komplet tablice in zasilne tipkovnice, ki obenem rabi kot ovitek, 500 evrov, potem je to v redu dodana vrednost. A tole košta 900. Zelo redkim se splača.

Za nameček je ipadov plus dodelan ekosistem. Pričneš delo na mobiliji, nadaljuješ na macu. Poslušaš muziko ali gledaš film z iphonom, nakar brezšivno uživaš dalje z ipadom. Na tablici lahko sprejemaš ifonične klice ali sporočila, instantno pregleduješ tam zajete fotke ... Tekmeci sicer nudijo večino povezovanja in oblačnega shranjevanja, a jabolčni okoliš, dasi ne brezhiben, je v praksi najbolj dovršen. Kajpakda to sodelovanje med napravami in servisi tipa Facetime in Find my Friends pride do izraza le, če so vse tvoje naprave Applove in jih uporabljajo drugi družinski člani ter po možnosti še prijatelji.



Procreate velja za najboljši risalni program in je le za ipad. Tudi seriji Halo Spartan in Infinity Blade, pa FTL, Papers Please ter par drugih. iOS ostaja v rahli premoči.

Posedovati okenski PC, androidni fon in ipad je zato malce neumno. A kljub temu je tablica dovolj samostojen onegaj, ki se tudi v Googlovem ekosistemu počuti čisto v redu, saj so na voljo vsi Gjevi servisi. Ima pa iOS poleg vrste manjših bedarij in omejenosti, kot je nezaslišana odsotnost ciferne vrstice na tipkovnici, za podalpskega uporabnika relativno veliko coklo. Teže je namreč nasneti sandokansko mečino in klienti za torrentovanje ne obstajajo. Ipad za razliko od androidnikov ob priključku na PC ne deluje kot USB-naprava, zato (pre)prosto prenašanje 'varnostnih kopij' filmov in e-knjig ni mogoče, marveč je treba pretvarjati in motoviliti z iTunes. Kupovanje vsebin je na tem bregu pač samoumevno. Zase priznam, da se bolje počutim v odprtejšem Googlovem sistemu. A če bi kot navadnež kupoval ipad, bi se vsekakor odločil za znatno cenejšo izvedenko (2017). Model pro s svinčnikom je le za hude kreativce, dočim je tipkovnični skupek po mojem za večino mimosunek.

Samsung tab S3

Android po drugi plati ne omejuje uporabnikovih svoboščin in mu dovoli prosto upravljanje s shrambo, bodisi s PCja bodisi na sami ploščici. Prav tako je Google bolj dopustljiv glede robe na tržnici, zato je komunistično torrentovanje TV-serij neposredno na napravo samoumevno. Take omembe sicer v resen opis navidez ne sodijo, ampak je že tako, da slovenski uporabnik to informacijo ceni in še bolj zmožnost. Dodatna svoboda, za katero Apple tradicionalno ne mara, je razširljivost shrambe z SD-kartico, kar pride poceni in prav. In če sem malce zajedljiv, Gjev tablični sistem ne zahteva nepotrebnega preklapljanja nazaslonske tipkovnice, da prideš do številk. Po drugi strani Android v očeh uporabnikov težijo slabe izkušnje z jeftinimi brezimnimi izvedenkami. Razdrobljenost hardvera je namreč velika in ničvredno tablo se da kupiti že za sto evrov. A na drugem koncu cenovnice je področje dobilo nov kronski model, korejski tab S3.

S3 je na milimeter enakih mer kot ipad pro in lepo izdelan, vendar na sicer prijetni 6-milimetrski plošči moti zadnje steklo, ki je kojci polno odtisov. Aluminij se mi bolj dopade. V jedru tiči snapdragon 820 in 4 gigabajti pomnilnika, na vogalih so štirje zvočniki, medtem ko je dobesedno v središču pozornosti AMOLED-ekran. Tehnologija je s črno, ki je črna kot noč, in izjemnim, v resnici že kar pretiranim kontrastom privzeto poželjiva, po novem pa sije z milijardami barv, ki se prodajajo pod krilatico HDR. To ni dodatna črka oziroma nadgradnja HDja, kakor mnogokdo napak misli, ampak pomeni High Dynamic Range, širši barvni razpon. Na žalost je to zaenkrat le marketinška postavka, kajti primerne vsebine ni. Netflixov in Amazonov nucnik namreč ne posredujeta takega videa, niti HDRja ne podpirajo igre. Najbrž se bo situacija spremenila, ko bo tovrstnih displejev več. Tudi četverozvočenje je zvečine neizkoriščeno, kajti zvoka na tablici se pač ne navija, na poti pa itak uporabljaš slušalice. To omenjam zato, ker ves ta nadmočen sijaj in zvok ter kamero in bliskavico plačaš. Samsung je namreč ceno nastavil (pre)visoko: 32-gigabajtna wi-fi tablica je s 730 evri dražja od ipada pro! Ta podatek je konkretno zavdal sicršnji navdušenosti.



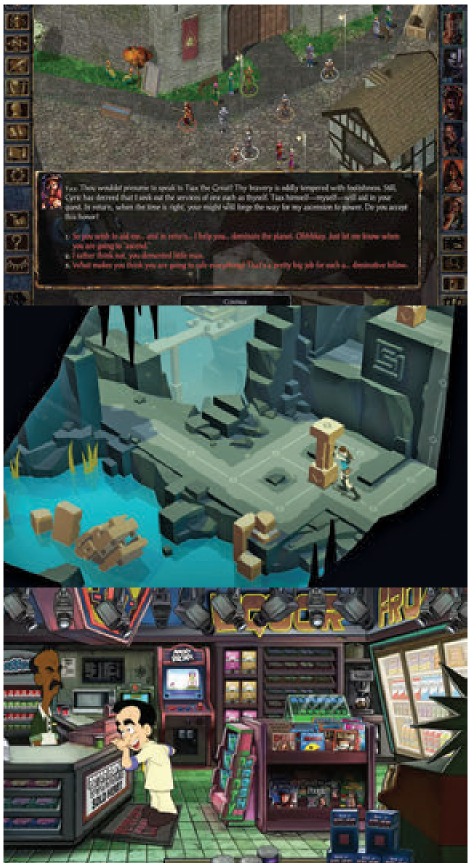
Za razliko od ipada ima pisaljanje na tablici S3 sistemsko podporo z vrsto funkcij, ki so se kalile skozi vse rodove naprav note. Lahko recimo enostavno napraviš posnetek dela zaslona, nanj načečkaš in pošlješ. Vseeno je poslanstvo svinčnika v takem ustvarjanju. Hkrati je risanje ali barvanje privlačno tudi deci.

S3 je neposreden odgovor na Applov onegaj ravno tako po namenu, saj meri više od igralne tablice. Zato ima prednameščen Microsoftov Office, za 130 evrov je moč dokupiti plastično tastaturo, dočim je zraven na pritisk občutljivo pisalo. Ta je oblike zaresnega kulija, torej ne slabo oprijemljiv plastičen zobotrebec kot v seriji note. Vseeno za razliko od Applovega elektronskega stilusa tale ostaja pasiven. Mogoče ga je uporabljati v sistemu, recimo čečkati po screenshotih, pisati beležke na ugasnjen zaslon in označevati tujske besede za kojšen prevod. Tega konkurenčni sistem ne pozna. Osrednji namen je pak risalni, čemur rabi prednaložen Autodeskov Sketchbook in vrsta drugih orodij v štacuni. Nadarjeni bodo ilustrirali marsikaj, vendar menim, da je za to početje Applova platforma boljša. Nekaj gre na rovaš softverskega nabora, predvsem pa je apple pencil v vseh pogledih boljši. Ima manj zakasnitve in zaznava nagibanje, kar je odlično za senčenje.



Razdeljen tabličen zaslon zaradi velikih grafičnih elementov ni tako koristen kot na PCju. Uporabno je v primeru, da imaš recimo chat čez tretjino. S Samsungovo tipkovnico pa je tako kot s tekmečevo: deluje, a ne upraviči vložka.

Mečina v S3 je klasična Samsungova, kar pomeni več podupliranih aplikacij. Laičen uporabnik bo skrajno zmeden, da dobi dvojno galerijo, brskalnik, poštni odjemalec in celo štacuno ter kar tri oblačne shrambe. Zaradi tega je večina prirejenih androidnih okolij precej neresnih. Nadalje je privzeto naložen nišno uporaben Game Launcher za snemanje in streamanje videa, ne pa tudi koristen Samsungov otroški modus in videoeditor, ki ju je treba potegniti z njihove štacune. Precejšnje razočaranje je hišni programček Flow, ki naj bi ob povezavi s Samsungovim telefonom omogočal njegovo funkcionalnost na tablici. Žal je rešitev napram Applovi res bedna. Lahko recimo dobiš in odgovoriš na SMS, a ne moreš natipkati novega. Vidiš klic, ampak se nanj tablično ne moreš odzvati ... Deluje pa preslikava na televizijo prek miracasta. S3 ima takenako razdeljen zaslon, ki je tradicionalno tablično nekoristen.



Na oba tablična sistema je prišlo precej avantur in frpjk s PCja, toda užitka igranju prenekatere od njih ni. V to okolje bolj sodijo namensko izdelane igre, tako zavoljo vmesnika kot grižljajčkaste vsebine. Recimo Lara Go!

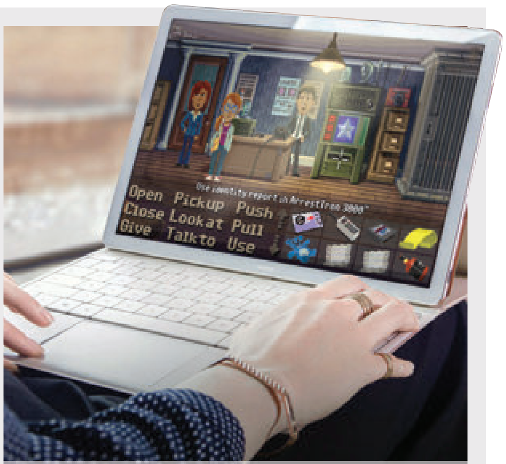
Obe okolji imata svoje neumnosti, toda Android mi je pod črto prijetnejši za rokovanje, saj zahteva manj klikov za enake operacije. Tudi spričo treh funkcijskih tipk. V končni fazi pa se itak ne ukvarjamo s sistemi, marveč z vsebinami. Pretočni video, novice, sličice z oblački in igre, med katere sodijo tako kratkočasnice kot trdojedrni naslovi – to je poslanstvo teh naprav, ne neka posiljena 'produktivnost'. Tab S3 je dejstveno najboljša googloidna tablica, a kljub temu je po tej ceni res ne morem priporočiti. Včasih je pretiraval Apple, zdaj so se očitno prevzeli Korejci. Za tak denar kupujemo telefone, s katerimi rokujemo cel dan, medtem ko je tablica v rabi par ur tedensko. Ob aktualnih postavkah prej svetujem lanski model S2, ki ob enakih merah, ločljivosti in takisto AMOLED-tehnologiji velja le dobrih 400 evrov.

Huawei matebook

Sočasno z rabo omenjenih 'produktivnih' tablic sem s pridom preizkušal še eno računalo, ki jim je navidezno in po 'profesionalni' službi podobno, a vseeno drugačne sorte. To je Huaweijev matebook, praktično zaresen PC z Okni 10, le v tablični izvedbi. Na spisku železnine so Intelov dvojedrnik core M3 s frekvenco do 2,2 GHz, 4 giga delovnega in 128 GB hrambenega pomnilnika, stereoozvočenje, 12-palčen LCD z razločnostjo 2160 x 1440 in snemljiva, konkretna, normalno uporabna tipkovnica z drsno ploščico vred. Za okroglega tisočaka prideta v kompletu še aktiven rišibriši svinčnik in škatlica s priključkom za mrežo, HDMI ter USB. Matebook ima namreč izključno en vtič USB-C. Kitajci z računalnikom torej konkurirajo Microsoftovemu surfacu, Samsungovemu tabu pro in drugim okenskim hibridom.

S skupno težo slabega kilograma sem matebook brez težav en mesec nahrbtniško tovoril naokoli, tako na biciklu kot na aeroplanu. Z njim sem zadovoljivo spisal precej črk za prejšnji in tokratni magazin, sočasno (beri: dvookensko) brskal po spletu, špilal Thimbleweed Park na letališču in doma South Park z joypadom na teveju. Poskusil sem tudi štiri leta staro dirkačino Grid 2, a se v njej ni dalo uživati, prav tako nisem mogel igrati sodobnih trorazsežnih neodvisnic. Hardcore gaming tukaj odpade, razen če nisi čisti retro. Po mojem je naprava uporabna za nekoga, ki veliko tipka in se gre druge 'računalniške' reči na terenu. V tem primeru se takle PC neprimerno bolj izkaže od klasičnih tablic s tipkovnicami. S tem, da je dotični model najcenejši tosortnik.

Na žalost je to edina namembnost matebooka, ki z odstranjeno tastaturo postane nerodna, neopravilna 640-gramska plošča. Za risanje sploh ni. Precej lažji ipad pro z boljšim ekranom in preciznejšim pisalom je mnogo boljša ilustratorjeva izbira. Še bolj pa razočara v obči tablični rabi. Windows 10 enostavno niso okolje za službo, kakršno opravljata iOS in Android. Nekaj je kriva sama Microsoftova zasnova, ki sega v vse pore, od slabega seznama aplikacij do premajhnosti vseh grafičnih gradnikov. Niti nucniki niti sistem niso delani za prstno rabo. To se čudno sliši ob zave-



Matebook mi je v taki formi kljub nesijajnemu displeju in par felerjem lepo rabil. A čim odstraniš tipkovnico, je kot tabla precej beden. Prstovanje je filigransko!

danju, da naj bi bili Windows 8 oziroma 10 točno to. A vse ikonice, naj bo tista za štartni meni levo spodaj, orodjeca v galeriji, vrstica v brskalniku Edge ali aktivator wi-fija, so nerazumljivo micene. Po drugi strani ima virtualna tipkovnica ogromne tipke, toda na 12-palčniku se programerjem ni zdelo vključiti še vrstice s ciframi. Neverjetno.

A to je samo tehnična hiba, zajetnejši malus je vsebinska podhranjenost. Tablične aplikacije, naj gre za pregledovalnik fotk, brskalnik ali poštni program, so slabe, dodatnih pa je komaj kaj. Ta del sistema Windows životari. Kajpakda si lahko namestiš klasičen softver, od ACDSeeja za fotke do VLCja za filme, ampak to so programi za miš in tipkovnico. Številni svetovni servisi sicer imajo lastne nucnike – Netlix, Twitch, Facebook, Instagram, Booking –, toda splošna ponudba je res pičla. Najbolj bode v oči popolna Googlova odsotnost. Ni YouTubove ikonice, ni Zemljevidov, ni Fotk ... Kajpakda to ne pomeni, da z matebookom do njih ne moreš. Lahko: greš pač v brskalnik in vtipkaš YouTube.com. Samo tega na taki prstnovnašalni napravi nisi ne navajen ne pripravljen početi. Poleg tega smo v teh koncih bolj v Googlovem ekosistemu kot v Microsoftovem, ki oblači na OneDrivu, komunicira prek Skypa, brska po Robu in išče z Bingom. Zato je bolje od tega tičmiša imeti dobrega tiča in dobro miš.



STRAŽNIKI RIMSKE CESTE

Za galaktični red skrbijo različne družbe. V enem vesolju so to jediji in v drugem zelene lanterne, a bolj od zakutanih menihov ter smaragdne milice je zabaven Marvelov krožek Varuhov. Zvezdooki LordFebo v kinu uživa, kot že lep čas ne.

Gospodar zvezd s Sonyjevim hodimožem za pasom, zajebana zelena vesoljka, ki ne pleše, profesionalni drekač v podobi smetarskega pande, metaforofobni gorostas s skelečimi bradavičkami in leseni I am Groot imajo novo vsemirsko pustolovščino. Dve uri in četrt dolgo in točno toliko navdušujočo, da izpostavim že spočetka. Vesoljskih filmov itak manjka, zlasti akcijsko zabavnih, v katere je bilo vloženih dvesto milijonov galaktičnih enot. Takih, kjer je poudarek na fantastiki, ne na znanstveni, in kjer imajo liki kljub neprestanemu spogledovanju z raztelešenjem, pojedenjem in celo koncem vesolja vselej čas za zajedljive pogovore, humorne enovrstičnice ter iskanje selotejpa. Ob tem pa se s kasete suče kompilacija prijetnih mehkorokovskih melodij izpred štirih desetletij. Varuhi galaksije, kakršne smo spoznali pred tremi pomladmi, tudi v drugo ne razočarajo!

Zaščitniki poznanega vesolja so se prvikrat sestali leta 1969, vendar v drugačni zasedbi. Edini znanec onih vremen je modrijan Yondu, preostalim že davno pozabljenim likom, kot sta Martinex T'Naga in Stakar Ogord, pa se novi film pokloni s končnim prizorom. Aktualno moštvo izvira iz leta 2008, ko je galaksiji zapretila nevarnost tehno-organske rase Phalanx in je civilizacija Kree sestavila nekakšen odred odpisanih. A vseeno so njegovi člani precej starejši, vsi po vrsti iz sedemdesetih. Vodi jih Peter 'Star-Lord' Quill, polvesoljski bastard v leteči obleki in z veliko mošnjo. Drugi po činu je Rocket Raccoon, genetski izdelek norega laboratorija. Mala antropomorfna zverinica ume z izvijačem popraviti vesoljsko ladjo, njegov nesramni sarkazem pa je bil v zabavo že bralcem. Rocket je v ekipo pripeljal Groota, predstavnika drevesom slične vrste Flora colossus. Ta je edini v španoviji, ki je izšel iz naveze Stan Lee – Jack Kirby. Četrta na spisku je Gamora, katere izvor je tak, kot smo ga videli v prvem delu: Thanosova posvojenka in izurjena morilka. Le silaka Draxa so v Holivudu priredili, kajti originalno je Zemljan, ki se mu pamet skrajša in biceps poveča šele po vstajenju od mrtvih. Mimogrede, polnopravni član krožka je bil nekoč Iron-Man.

DOBER FILEM

Čeprav Guardiani in Avengerji obstajajo v istem kinematografskem univerzumu, kjer se bodo zelo verjetno srečali prihodnje leto v Infinity Waru, drugi film ne gre v to smer. Titanska nemeza Thanos in njegov kvest po Kamnih neskončnosti, ki se redno pojavljajo v Marvelovih filmih, sta to pot umaknjena drugim tematikam. Volume 2 je samostojna epizoda, ki se posveča obstoječim junakom in njihovim čustvom. Peter najde svojega nebeškega fotra in Gamora ima težave s sovraštva polno sestro Nebulo. Po svoje se izpovedujeta celo Drax in rakun, le otroček Groot nima nikakršnih osebnostnih težav. Ampak ta odstiranja preteklosti in emocij, pri katerih ne manjka sočnega medsebojnega zmerjanja, ne pomenijo družinske drame. Vse to se odvija sočasno z letalskimi pregoni, drvenjem skozi polje 'kvantnih asteroidov' in borbo z živim, razumnim planetom. Predstava je neprestano v pogonu in prizori slikoviti kot iz najbolj bogate domišljije, kar napove že uvodna špica ravsanja s tentaklasto po-



Marvelov začetni logo jasno oznanja stripovsko poreklo ekipe. V taki sestavi Varuhi obstajajo slabo desetletje, pri čemer imajo po novem lastne zvezke tudi posamični člani. Na kanalu Disney XD je pred nekaj meseci štartala druga sezona animiranke po filmu, medtem ko so najbliže lastni igri prišli s svojo kampanjo v Disney Infinityju 3.0.



Star-Lordov walkman kot spomin na mamo in s tem povezavo Guardianov z diskomuziko je uvedel film. V stripu tega ni. Studio je ob obeh filmih izdal dobro prodajan album Awesome Mix s popevkami iz sedemdesetih, kot sta tokratna My Sweet Lord in Father and Son. Enega pa so to pot posneli prav za film. Izvajalec: David Hasselhoff.



Groot se je prejšnjič žrtvoval za tovariše, zato je zdaj le luškan poganjek. Zanimivost: po striplori Groot ni njegovo krstno ime in tudi govoriti zna. Problem so njegove specialne glasilke, zaradi katerih vsi izrečeni stavki navadnim ušesom zvenijo kot "I am Groot".



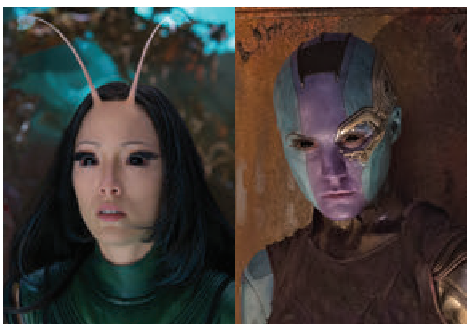
Vesoljska, stripovska akcija, smešni izustki, duhovito nesmiselni dialogi in Electric Light Orcestra, to so sestavni deli Varuhov. Medtem ko DCju v kinu zadnje čase ne uspeva najbolje, Marvelovi filmi blestijo.



Yondu ima še vedno svojo puščico na žvižg, ki je najboljše orožje v galaksiji. Po novem fura večjo irokezo, tako da je bolj podoben stripovski predlogi. Rocket pa je – Rocket. Zajeban v besedah in dejanjih.



šastjo. Dotična sekvenca, ki deluje kot glasbeni spot za pesem Mr. Blue Sky, takisto pokaže, kdo je prava maskota filma. Zapravljena priložnost, da ob izhodu iz kina ni mogoče kupiti figurice drevešččka … Globokih misli kozmosa in kompleksnih odnosov v zgodbi ni, kar je slaboumen očitek nekaterih kritikov, češ, da skuša film svojo plitkost prekriti s spektaklom in dovtipi. Guardians of the Galaxy nočejo biti nič več kot vizualna in dogajalna poslastica z veliko posrečenimi štosi, v čemer docela uspejo. Vnebovpijočih neumnosti ni, zgodba in negativec Zvone Šeruga sta sila domiselna in presenetljiva, liki vsi po vrsti zapomnljivo simpatični ter poudarek na muziki iz nekega drugega časa je izredna dodana vrednost. Za nameček je ob boku referencam iz starih stripov, kot sta Mantis in Adam, nanizanih mnogo aktualnih kulturnih nevezav, ki vključujejo celo Hoffa in Mary Poppins. Čeprav večina rivjujev po osnovnošolsko obnavlja in analizira fabulo ter nove igralce, se mi zdi, da kakršnakoli beseda v to smer skvari izkušnjo ob ogledu. Najbolje bi bilo celo ignorirati napovednik. Pojdi v kino, glej in se smej. Ne pozabi počakati na tradicionalne medkreditne in pokreditne prizore …

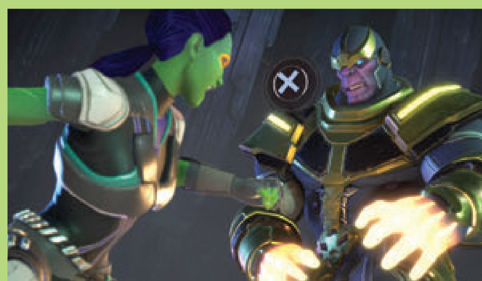


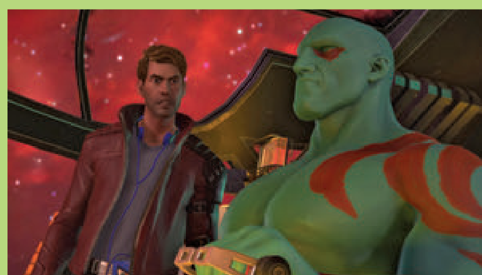
Tretji del je menda že v delu. Takrat se bosta Guardianom pridružila tudi Mantis in Nebula ter na koncu namignjeni Adam. Morda celo že v Infinity Waru.

TELLTALOVA IGROSERIJA



Ustvarjalci interaktivnih TV-serij Telltale so po preizkušenem receptu ravnokar splovili prvo epizodo svojih Guardianov. Ti uradno s filmom niso povezani, a vseeno nespregledljivo sodijo v isto vesolje. To je jasno že uvodoma, ko se iz walkmana zasliši Livin' Thing od Electric Light Orchestra. Muzika torej je! Tudi peterka kljub malce drugačnemu videzu ne odstopa bistveno od filmske. Drax je tup oziroma 'dobeseden' in Rocket nesramen, Gamora se mršči in Groot neprestano poudarja, da je Groot. Kolovodja Star-Lord po svojih najboljših močeh drži ekipo skupaj, pri čemer mora pritrjevati enkrat enemu, drugič drugemu, kameradi pa si njegove replike 'zapomnijo'. Če ne veš, kaj to pomeni: bistvo teh iger je v lastnem krojenju zgodbe, ne v skakanju, ciljanju ali pilotiranju. Glede na odločitve se potem dogodki (lahko) razpletejo drugače, z izbirami v dialogih pa se odnosi krepijo ali ustvarjajo sovražniki. Kajpakda ne umanjkata niti borba in razreševanje ugank, vendar je oboje poenostavljeno in bolj navidezno. Zato vselej povem, da se te špile 'spremlja' in ne zares igra.





Kam bo serija zavila, kako se bo cepila in koliko niti se bo prepletalo, je po prvem poglavju nemogoče reči. Je pa res, da že uvod poskrbi za nenavadnost, ki je primerljiva s tem, da bi se v Batmanovi zgodbi Joker takoj stegnil. Domiselno in intrigantno. Vsekakor je fabula tipično guardianska: tu so vijoličen megazlobnik, Nova Corps, militaristična kultura Kreejev, Zbiralec, rudarsko mesto Knowhere v glavi Nebesnika, sestrica Nebula, obvezno medsebojno podjebavanje, Petrovi spomini in omnipotenten artefakt. (S slednjim ne mislim na rakunov vsemogočni šraufciger, ki je takisto prisoten.) Za 24 evrov, koliko stane pet dvournih epizod, se mi zdi v redu nabavka. Najbolj za sistem, ki ga imaš v dnevni sobi, saj je izkušnja najbolj priporočljiva v geekasti družbi. Pri tem lahko ostali s telefoni glasujejo pri izbirah.



Cvetlični Pestič





Z Iron Fistom se španoviji Netflix-Marvel ni posrečilo. Serija dejansko nima ene same svetle točke – nobenih originalnih učinkov, izstopajoče glasbe, zapomnljivega lika … Upam, da izjemoma, saj sta napovedani še najmanj dve Marvelovi seriji.

LordFebo se prezeha skozi nadaljevanko z Marvelovim borilno veščim likom Iron Fistom. Slab kung-fu!



Stripovski Dragon Daughters sta Colleen Wing (na sliki) in črnka Misty Knight, ki smo jo videli pri Luku. Dannyjeva ljubezen je izvorno slednja. To še pride? Kanijo Fista peljati naprej in mu celo nadeti zeleno trenirko ter rumeno masko?

Sredino sedemdesetih let prejšnjega stoletja so zaznamovale prve videoigre, disko in kung-fu. Za slednji fenomen je kajpakda poskrbel Brusli, ki je v ladijske verige zvezan prerani konec storil pod rdečimi laserji zlih robotov. Toda njegov duh je živel naprej, en košček tudi v pretepaških stripovskih junakih. Borilne veščine so namreč na krilih vetra tisti čas napolnile oblačkaste zgodbe in v Marvelovih se je zvrstilo kar precej delilcev vzhodnjaških klofut. Shang-Chi je metal šurikene in opletal z nunčaki, White Tiger je moč dobil skozi žadaste amulete in Zmajski hčeri sta brcali po žensko. A najbolj od vseh je uspel Iron Fist, wushujski borec za staro pravdo.

V meddimenzijskem samostanu izurjen

Iron Fista sta leta pod urednikovanjem Stana Leeja zastavila znameniti stripopisec Roy Thomas in risar Gil Kane. Debitiral je v almanahu Marvel Premiere maja 1974 in poldrugo leto kasneje dobil lasten zvezek. Pretepač v zelenem trikoju in z rumeno masko, ki na naslovnici prvega stripa z ožarjeno pestjo tolče po Iron-Manu, je bil v civilu Danny Rand. Fant je kot devetletnik doživel tragedijo v Himalaji. Med ekspedicijo, da bi našli mitsko mesto K'un-L'un, je pokvarjeni poslovni partner Harold Meachum zakrivil smrt njegovih staršev. Fotr je padel v prepad, mamo so raztrgali volkovi, nakar so fantiča zadnji hip rešili menihi z druge ravni. Pri njih se je nato desetletje uril v obvladovanju in fokusiranju svojega chija. Očitno je bil poba talentiran, kajti uspelo mu je poraziti nesmrtnega zmaja po imenu Shou-Lao. S kopeljo rok v njegovem srcu je pridobil železno pest, imenu zvesto super supermoč, ki razbije sleherno prepreko. Ko se je K'un-L'un vnovič materializiral na Zemlji, ga je Danny zapustil in se vrnil v rodni New York. Tam je našel morilca svojega očeta, podedoval firmo in postal občinski rešimož.

Privlačnost šeme, ki je z roko lomila vrata, avtomobile in čeljusti, je bila kratkega roka, saj so mu dve leti kasneje samostojno edicijo ukinili in ga povezali s še enim hirajočim možakom: Power Manom iliti Lukom Cageom. Kungfujevec in neprebojni zamorec sta skupaj uspela in postala neločljiva. Vse odtlej vodita edicijo Heroes for Hire, v kateri zaposlujeta robne Marvelove like, kot so She-Hulk, Ghost Rider, Human Torch … Neredko sta se pojavila ob boku Avengerjev, po Državljanski vojni zaradi partizanstva še v Secret Avengerjih in celo v pustolovščinah z Možmi-X. Kljub občasnemu zoperstavljanju vesoljcem, mutantom in meddimenzijskim kreaturam pa sta najbolj prepoznavna na ulicah Velikega jabolka. Pri tem Iron Fistu pomaga še ena supermoč. Poleg uničujoče in neuničljive pesti, ki ustvari celo potres, je v civilu milijarder. Toda za razliko od Oliverja Queena in Brucea Wayna se on ne zanaša na tehnologijo. Chi, torej ves kisik v eni točki, je vse, kar potrebuje.

Duhamorno pestovanje

Iron Fist je prijatelj z vsemi njujorškimi redarji, zato je samoumevno, da sta ga Netflix in Marvel predvidela za televizijski svet. Tega je spočel slepi fajterski advokat Daredevil in sta ga nadaljevala trpeča Jessica Jones ter temnopolti Luke Cage. Serije so bile sicer tipično netflixovsko razvlečene, toda presenetljivo solidne, zato je našemljeni Brusli visoko obetal. Na žalost pa se studiu to pot ni posrečilo. Nizika o samostanskem padawanu v kapitalistični korporaciji je precej slabša, domala amaterska, in propade na čisto vseh področjih. Začenši z glavnim



Iron Fist je imel za kratek čas lastno edicijo, a najbolj se je proslavil z Lukom Cageom v nizu Heroes for Hire. Kungfujevca smo v pradavnini brali v jugoslovanščini, saj je v sedemdesetih izhajalo kar nekaj Marvelovih stripov. Junaku je bilo ime Gvozdena pesnica.



Železni pestotnik ni imel ne igre, ne risanke, ne filma. Pojavil se je v Lego Marvelovih igrah in v pretepačini Ultimate Marvel vs Capcom 3.



To je edini pravi Iron Fist. Razumem, da se serija prične na začetku in da ne more prvi epizodi skakati okoli tak. Toda da uvodno stripovsko zgodbo razvlečejo na dvanajst ur in skrunijo lik, pa ni v redu.



Ob vseh izdelanih fajterjih, ki so tudi igralci, je plesni Finn Jones res švoh izbira za Iron Fista. Celo v predstavi mu večkrat povedo, da je najslabši Iron Fist ever. Edini količkaj soliden pretep je kopija legendarnega pijanskega motoviljenja od Jackieja Chana.



Skupen podvig Daredevila, Jessice Jones, Luka Cagea in Fista dospe v osemdelnem paketu 18. avgusta. Negativka, tako mogočna, da se ji bo morala zoperstaviti kar četverica superherojev, bo Sigourney Weaver.

likom, ki s hipsterskim videzom, nestanovitnim značajem, pretirano čustvenostjo ter mehkim teleščkom nikakor ni videti kot nekdo, ki je deset let disciplinirano žrl riž in šibo v vzhodnjaškem templju. Kako bi le, ko pa je to Loras Tyrell iz Game of Thrones. Fant ostane zvest tamkajšnjemu nadimku Cvetlični vitez in z brado, trpečim frisem ter v navadni suknji ni niti malo podoben stripovski predlogi.
Neavtentičnost preveva celotno predstavo, naj gre za manko kakršnekoli mistike, obnašanje akterjev, organizacijo, ki obuja mrtve, ali obupne pretepaške dele. Daredevil je denimo mlatil pristno boleče in spektakularno, v kungfujski zgodbi, kjer bi pričakovali smer Matrice in Prežečega tigra, pa so borbe mlačne in brez kakršnekoli koreografske domišljije. Železno pest, ki se jo Danny šele uči nadzorovati, vidimo komaj kdaj, zato pa toliko več njegovega jadikovanja zavoljo davno preminulih staršev. Fabula, ki odpleta izvor junaka, sicer nekajkrat preseneti, toda vse iskrice se izgubijo v dolgočasnih prizorih, čudaških dialogih in nerodnem scenariju. Za nameček ni niti ene same močne, zapomnljive osebe. Slabi strici in tete se sploh ne morejo meriti s Kingpinom, Purplemanom in Cottonmouthom iz prejšnjih pripovedi. Dogajanje je spričo vsega tega nezanimivo, k čemur doprinese izrazita neprešernost, ki je za Netflixov Marvel očitno obvezna. Enega koščka duhovitosti ali veselega nasmeha ni. Kar dva tedna sem se nezainteresirano prebijal čez trinajst epizod. Recimo, da je druga polovica manj zanič oziroma bolj tekoča, ampak zaključek takisto razočara.
Serija ima mnogo širših referenc. Tu sta medicinka Clair in odvetnica Jeri, ki povezujeta Iron Fista z drugimi nizikami. Organizacija The Hand, kakor se kliče mamilaški kartel, v stripih obstaja kot tajinstveno društvo ašašinskih nindž. Davos, klošterski sošolec od Dannyja, je nastavek za Silver Serpenta, enega Iron Fistovih glavnih nasprotnikov. Njegova prijateljica Colleen Wing je bila Dragon Daughter ... A vse te navezave se zdijo docela nepomembne, kajti med aktualnimi superjunaškimi nadaljevankami je serija nižek zvrsti in temu primerno nepriporočljiva. Ob tako široki ponudbi vsebin je škoda stran vrženih dvanajst ur. Drži pa, da je marsikdo skozi kislo jabolko grizel zaradi kontinuitete, zato je bila menda gledanost solidna. Poleti namreč pridejo Defenderji, krožek vseh naštetih pouličnežev, tudi Iron Fista. Srčno upam, da bo tam vsaj malo popravil vtis, dasi ga napovednik prikaže v enaki podobi. Za drugo sezono pa morajo fanta poslati za pol leta k šaolinskim menihom!

VRHOVA TAJN



Uvodni zaslon ene najbolj kultnih TV-serij iz devetdesetih. Prvotna namera avtorjev je bila populacija 5120, številka, ki je v izročilu obveljala kot prava. Producenti so menili, da manjši zaselki ne privabljajo gledalcev.

»Se vidiva čez petindvajset let,« je umorjena mladenka sporočila ob izteku kultne serije Twin Peaks. In obljuba je pretežno držala! **Besni Dante** se s skodelico kave zlekne na kavč, pripravljen na nove dele nizike, ki se konec maja vrača na zaslone.



Bizarna, ekscentrična in kritiško priznana serialka Twin Peaks je po televizijskih sprejemnikih udarila leta 1990, ko so bile tam v razmahu limonade tipa Dallas in Beverly Hills. V njej je detektiv Dale Cooper v odmaknjenem mestecu preiskoval smrt najstniške lepotice, kar ga je popeljalo v mrakobni vrtinec nenavadnosti in nadnaravnosti. Navidez idilično ameriško podeželje je bilo podloženo z okultizmom, posilstvi, spletkami, drogami, orgijami in najstniško prostitucijo, krajani pa eden bolj ubrisan od drugega. Prav zaradi teh čudnosti popularnost nadaljevanke še danes ni jenjala; nasprotno, z leti je pridobila privržence in si priborila kulten status. Šlo je za novo vrsto žajfnice, ki je domišljijo begala kot malokaj pred njo in porajala neskončne debate. Prav zato je bilo tako pretresljivo, ko se je s programa nepričakovano poslovila po pičlih dveh sezonah z boleče nerazrešenim zapletom.

Dobrodošli med Dvoglav

Izmišljeno drvarsko naselje Twin Peaks, ugnezdeno med dvoje gorskih vrhov, šteje 51.201 prebivalcev. Oziroma enega manj, saj občino pretrese odkritje na rečni breg naplavljenega trupla kraljice maturantskega plesa Laure Palmer. V povezavi z umoroma drugih dveh deklet v kraj prispe FBIjev agent Dale Cooper. Ljubitelj kave in dobre pite je s suhim humorjem, otroškim navdušenjem in diktafonom, skozi katerega nagovarja neznano Diane, kar precej čudaški. A še zdaleč ne toliko kot tisto, na kar naleti. Izkaže se, da se je kao nedolžna Laura porivala z lokalnimi motoristi, se prodajala za denar in bila odvisna od mamil. Osumljencev je nemalo, kajti v kraju biva cela vrsta pretkanih bizarnežev.

Toda režiser David Lynch je vse skupaj popeljal dlje od whodunit štorije. Melodramatični odnosi med liki po zgledu limonad so sčasoma vodili v nadrealizem in tesnobno grozljivost s stopnjujočimi se vprašanji. Kdo je ubil Lauro, kdo je pritlikavi Mož z drugega kraja, kdo Enorokec? Kaj je Črna loža in kje stoji Rdeča soba? Kaj je sploh res in kaj so sanje, ki so po lynchevsko nekakšno vezivno tkivo realizmu? Naokoli sicer niso tavali zombiji in morilci v maskah, toda dogajanje je vse bolj preveval srh, ki ga je povzročalo nekaj neotipljivega, a navzočega.



"Enkrat na dan si podari darilo. Ne načrtuj. Ne čakaj. Pusti da se zgodi. To je lahko nova srajca z moškega oddelka trgovine, dremež na pisarniškem stolu ali pa dve skodelici dobre, vroče črne kave," pravi Dale Cooper.

KDO JE DAVID LYNCH?



Ekscentrični ameriški režiser, ki menda ne hodi rad v kino, pri filmskih ljubiteljih zaseda posebno mesto. Njegov prepoznavni slog je abstrakten in nedorečen, tako da pušča obilico prostora za interpretacijo. Filme rad umešča v banalnost predmestij in manjših mest, kjer ne manjka nevrotičnih, čudaških likov. Dostikrat so resničnost in sanje tako pomešane, da sploh ne veš, kje se začne eno in konča drugo. Ustvarjalca pač ni bilo nikdar strah raziskovanja globin človeškega dojemanja, kar je bilo očitno že veliko pred Twin Peaksom. Nase je opozoril s filmskim prvencem Človek radirka (Eraserhead, 1977), prvega kritiškega uspeha in oskarjevskih nominacij pa je bil deležen s Človekom slonom (Elephant Man, 1980) o iznakažencu, ki ga v viktorijanskem Londonu razkazujejo kot cirkuško spako. Njegova filma, ki sta Twin Peaksu najbolj sorodna, sta neo-noir triler o seksualni obsedenosti Modri žamet (Blue Velvet, 1986) in totalna bizarijada Mulholland Drive (2001). Geekom pa se je priljubil oziroma zameril z adaptacijo ZF-romana Dune. Tudi ta si je pridobila kulten status, kljub Davidovemu mnenju, da je ustvaril zmazek.

Identiteto morilca je bilo nemogoče uganiti. Ljubitelji so se povezovali po ranem internetu in kovali teorije ter hipoteze. Žal režiser in glavni scenarist Mark Frost o dogajanju nista imela veliko več pojma kot gledalci! Potek zgodbe sta si namreč izmišljevala sproti, brez jasno začrtanih smernic. Namigi in nepreštevne uganke so bili povsod, kot da bi bili nametani z lopato. Lynch je na setu meditiral in v podobno stanje zavesti skušal vključiti igralce, ki jih je glede scenarija pustil v nevednosti. Za vlogo obsedajočega zlega duha Boba je najel kar enega od tehnikov, čigar odsev se je po nesreči znašel v ogledalu v nekem kadru, šefu pa je bil tako všeč, da mu je dodelil stalno vlogo. Kraj, ki je demona izpljunil, je sčasoma postal sučišče zgodbe, medtem ko se je Laurina smrt znašla na stranskem tiru.



Killer Bob in Cooper si nikdar nista prišla tako blizu kot v zaključni sekvenci druge sezone. Ta je poskrbela, da smo si gledalci sami razbijali glave.

Twin Peaks je izgledal, kot da praktično ustvarja samega sebe, kot bi imel lastno voljo. Zaradi tega je bil več kot serija. Bil je dogodek, vpogled v paralelne univerzume, kulturni fenomen in še do danes nerazrešena narativna uganka. Videti je bil kakor v desetine ur razpotegnjen arthouse film, katerega čudaškost pa je bila namerna in dogovorjena. Vodji projekta sta si pač dala duška, tvegala sta – in uspela. Surrealistična podoba in vsebina sta televiziji dala nove zglede in brez Peaksov nekaj let kasneje po vsej verjetnosti ne bi bilo Dosjejev X.



Prebivalci Vršacev so bili tako bizarni, da najbrž niti skrivnostna 'Log lady', ki je okrog postopala s polenom pod roko, ni bila najbolj čudaška med njimi.

Vršacev trnova pot

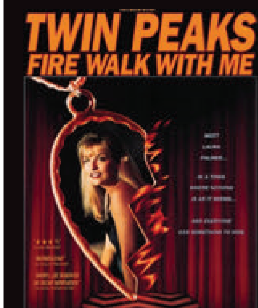
Zloglasni David Lynch in Mark Frost, scenarist uspešnice Hill Street Blues, sta Twin Peaks začetkom devetdesetih zasnovala na horuk. Zagrabila sta pač priložnost, ko so jima ponudili ustvarjanje lastne TV-serije, a brez prave ideje o vsebini. Mreža ABC je naročila pilota in sedem delov ter jima odobrila popolno ustvarjalno svobodo. Krstno epizodo sta za vsak primer posnela kot dveurni film, ki sta ga kanila v primeru zavrnitve izdati kot samostojen izdelek. A producenti so prvo sezono odobrili, drugo pa nameravali finančno pokriti le, če bo čimprej razkrila identiteto Laurinega morilca. Odgovor se je dejansko pojavil kmalu, kar pa se je izkazalo za napako. Gledanost je po posiljenem razpletu začela vztrajno padati in Lynch sam je večkrat dejal, da so s tem ubili gos, ki je nesla zlata jajca, saj misterija nikdar ni nameraval razkriti! Sploh pa ni pomagalo slovo enega najzanimivejših likov, mestnega odvetnika in Laurinega očeta Lelanda Palmerja. Posledično so niziko premaknili v manj gledane termine.
Twin Peaks se je po razrešeni skrivnosti podal v še bolj čudaške in metafizične vode. Še bolj na silo. Z mitološkima Črno in Belo ložo, ki sta se v paralelnih dimenzijah bojevali za duše, pa obsedajoče duhove in vedno nove zaplete, ki so ne preveč uspešno skušali nadomestiti prehitro odmotani misterij. Propadu je takisto botrovalo izmenjevanje gostujočih režiserjev in scenaristov posameznih epizod. Ne samo gledalci, tudi osrednja ustvarjalca sta sčasoma izgubljala interes in moči preusmerjala v druge projekte. Lynch se je vrnil šele ob zaključku druge sezone, ko je nanovo spisal in posnel znamenito poslednje poglavje v Rdeči sobi Črne lože. V epizodo je namenoma nametal kup novih zapletov, povezanih z večino stalne igralske zasedbe, z upanjem, da bo mreža ABC odobrila snemanje tretjega letnika. Tveganje pa se ni obrestovalo. Serijo so ukinili in gledalci so ostali na suhem. Kot na breg naplavljeno, v polivinil zavito truplo lepotice, ki vse do danes ni užila miru in pokoja. Kakor ga niso trume vohljačev, ki si še vedno razbijajo betice s teorijami, ki se bodo bržkone izkazale za napačne. Kolikor poznamo Lyncha, nas v prihodnjih mesecih čaka marsikatero presenečenje.



Klimaks serije, ki je agenta Cooperja pripeljal v onostransko Rdečo sobo in ga soočil s plešočim pritlikavim Možem z drugega kraja, bitjem v podobi Laure Palmer ter lastnimi strahovi, je postavil več vprašanj, kot je prispeval odgovorov.

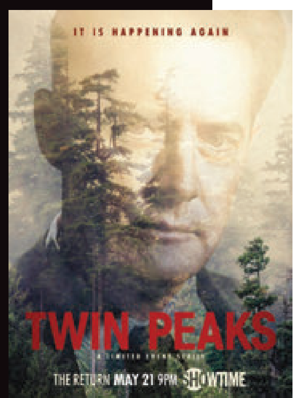
OGENJ, HODI Z MENOJ

Leto po prezgodnjem zaključku serije se je Lynch brez Frosta lotil samostojnega filmskega projekta z naslovom Twin Peaks: Fire Walk with Me. Tega naj bi načrtoval kot zgolj enega v nizu filmov o Twin Peaksu, vendar ideja ni obrodila sadov. Med drugim so zanj posneli nekaj prizorov z odgovori na vprašanja iz zaključka serije, a so jih kasneje izrezali. Nastala je predzgodba, ki je beležila zadnje dni življenja Laure Palmer. Ker razkriva skrivnost, ki je v prvi sezoni in začetni polovici druge gledalce držala pokonci, je pred ogledom dobro poznati televizijsko zgodbo. Toda Ogenj za razliko od serije ni naletel na odobravajoče kritike, saj ji stilsko in vsebinsko ni bil dorasel. Ni napačna misel, da je vpogled v Laurino zakulisje škodil mistiki Twin Peaksa.



TWIN PEAKS S03

Serija se po številnih zapletih in Lynchevemu večkratnem pristopanju ter odstopanju od projekta na zaslone vrača 21. maja pod okriljem produkcijske hiše Showtime. Skupaj z večino prvotne igralske zasedbe! David, ki obljublja filmsko doživetje, je režiral vseh osemnajst epizod, in zraven je izvirni scenarist Mark Frost. Dogajanje bo postavljeno četrt stoletja za nedorečeni zaključek druge sezone. Spremljalo bo detektivko, ki v roke dobi škatlo z dokumenti, povezanimi s Twin Peaksom in skrivnostmi njegovih prebivalcev. Podala se bo na lov za identiteto osebe, ki je ustvarila tako podrobno dokumentacijo. Gledalci si bomo končno prišli na čisto, kaj se je zgodilo z medtem izginulim agentom Cooperjem. Ob tem Frost zagotavlja, da bodo z novimi nadaljevanji razrešene mnoge nerazkrite skrivnosti, s katerimi smo si tako dolgo belili glave.



THE GUARDIANS

Večina popularnih superjunakov izvira iz severnoameriškega izročila, s čimer širi kapitalistično propagando Holivuda in kvari zavedni ruski proletariat. The Guardians z izvirnim nazivom Zaščitniki pa je poskus oblikovanja avtohtonih modernih slovanskih herojev, ki vihtijo (nad)naravne sile in nosijo hecne gumijaste kostume. No, Marvel in DC se zaenkrat nimata česa bati, kajti ogled Guardianov je tak užitek kot Stalinove čistke.
Premisa igra na famo hladnovojnih skrivnosti. Takrat so Sovjeti v programu Patriot z genskim inženiringom izdelali superčloveke. A eden vodij, August Kuratov, je želel na silo prodreti z lastnim umotvorom modul-1, ki omogoča nadzor strojev na daljavo, pri čemer je uničil laboratorij. Odtlej so preživeli junaki pozabljeni živeli širom dežele. V današnjih časih Kuratov spet pomoli od nesreče iznakaženi fris na plano; modul je izpopolnil in ga ponuca za ugrabitev vojaške tehnike. Z njo ukrade sloviti radijski stolp Ostankino, da bi z njim širom sveta razširil signal modula in mu zavladal. Rusi morajo na hitro zbobnati na kup stražarje, preden zlikovec globalno prevzame oblast nad toasterji in kavomati.



Druščini gasilske fotke še gredo od rok, ker si le pri miru in napneš mišice. Medo se lahko spreminja na lastno željo in nima neljubih muh kot Hulk.

Četverica herojev predstavlja dele nekdanje sovjetske države. Armenski puščavnik Ler telekinetično luča kamenje; Kazahstanec Khan je nindža brzinskega gibanja; Sibirec Arsus se spreminja v medveda, ne da bi si strgal hlače; Moskovčanka Ksenija pa postane nevidna. Nasproti jim stoji pošastni Kuratov s pajkovskimi tanki, ki se izmikajo s kotaljenjem, in kloniranimi soldati v eksooklepih. Čeravno ti streljajo še slabše kot stormtrooperji, je dizajn negativcev svetla točka, podobno kot vzdušje tajinstvenih laboratorijev, ki malo spomni na Stalkerja.
A to je res absolutno vse, kar lahko filmu štejem v prid. Zaščitniki so grozljivo razvlečena zbirka pretencioznih scen, ki jim manjka repa, glave in še vsega vmes. Nesmisle deli hitreje kot ruska državna televizija v novicah o opoziciji, a se vseeno ne ukvarjaš s praskanjem po glavi, ker napol spiš. Liki imajo globino akvarija in karizmo lobotomiziranega pacienta, kar podčrtuje slaba igra nastopajočih. Ti so tam le zato, da v telenovelasto dolgih kadrih gledamo njihove napete riti in plastične žnable. Nekatere akcijske sekvence so okej, a trpijo za učinki iz dobe pred Transformerji. Muvi je imel pravzaprav nizek budžet – pet milijonov dolarjev, a za tak denar so tam že napravili boljša fikcijska filma Night Watch in Day Watch. Tole je tudi v Rusiji propadlo in filma ne bi rešil niti goloprsi Putin na medvedu. Reci "spasiba", da sem te odvrnil od ogleda. ***Aggressor***
The Guardians dobiš na ... ne ga dobit, no. Res.

KING ARTHUR

Kaj se zgodi, ko daš tipu, ki je v mladosti oboževal Butcha Cassidyja in nato besno snemal reklame, denar in ga spustiš z vajeti? Pravkar si stavil na ruleto. Ven lahko pride kultna udarnost, kot je Pljuni in jo stisni ... obup, kot je RockNRolla ... ali nekaj srednjega, kot je Sherlock Holmes. Oziroma tale norost, ki odseva tako budžet 170 evrskih milijonov kot ego Guya Ritchieja, ki vedno misli, da je več bolje. Če bi znal v Kralju Arturju umiriti konje in razmisliti, kaj hoče povedati, namesto da z lopato meče na kup bombastičnosti in neumnosti, bi bil film boljši. Tako pa smo dobili nekoheziven, dobesedno krneki ringlšpil, podoben tistim srakoperjem z modnih stez, ki se jim zdi, da so hip in šik, če cunje zmečejo na rit, kot bi jih voda nanesla. No, niso.



Artur je neodločen prostak, ki se ogiba odgovornosti. Prigovarjati mu morajo tako meč kot zamorec in dve babi, da se zmiga. Tipičen sodoben moški?

'Umetniška vizija' je resda sveža. Troje scenaristov in šestero producentov je v pravljični srednji vek iz ponarodele zgodbe o vladarju in njegovem čudežnem meču natočilo merico sodobnosti. Kralj Vortigern (zelo dobri Jude Law), ki si je oblast pridobil s čarovnijo in hudobijo, nosi belo srajčko in črn suknjič, mladi Artur (Charlie Hunnam), ki je odraščal na cesti, je fan lederjakne in v govoru ne manjka modernega angleškega slenga. Sploh ne bi bilo nenavadno, če bi kdo v kotu čekiral Fejs. Ob to je nagrmadeno veličastje, od gromozanskega Camelota, ki ga napadajo desetkrat večji slonoidi kot tisti v Gospodarju prstanov (na, Jackson, naj se ve, kdo je šef!), prek švigalnih mečevalskih obračunov, pomešanih s plavo magijo v Ekskaliburju in že kar pretirano steroskopijo, do titanskih strupenjač, ki demolirajo dvorane ter goltajo gmajno. Nakar je tu še za Ritchieja značilno bliskovito kadriranje in debatiranje, kjer se frisi in dovtipi izmenjujejo hitreje kot šalčke nad kockami uličnega sleparja, vse pa spremlja ljudskogodbena muzika. Ja, to je herojski fantasy za post-MTVjevsko, internetno generacijo, ki ji je zvezno spremljanje vsebine tuje.
Ali, bolje rečeno, taka je v očeh studijskih šefov, ki so ta rompompom odobrili. Ti imajo o gledalcih nizko mnenje, saj je Artur sceloma prepreden z neumnostmi, nedoslednostmi in nedodelanostmi. Stvari se dogajajo, ker se pač dogajajo, na širšo sliko je le namignjeno (OMB, pa ne, da bo nadaljevanje?!), dočim zgodba in izvedba kradeta od povsod, spet po principu 'če bomo nagrmadili zadosti traparij, ne bo videti praznine'. Pod vsem se sicer skriva kritika monarhije, saj je izbranec Artur totalen bukselj. Ampak Sex Pistols so znali to povedati v treh minutah hrupa, ne dveh urah kokičaste puhlosti. ***Sneti***
Artur je ravno začel kinopot. Hudo dobri slovenski prevod je boljši od vsebine.

Laserji in čipke

Stošesti Joker je nosil datum maj 2002, kar je pomenilo, da smo tedaj praznovali desetletnico. Obilico samohvalne in nazajpogledne vsebine smo objavili pol leta prej v stoti cifri, zato se nismo kaj dosti trepljali po ramah. Raje smo priobčili res zvrhan koš raznolike vsebine. Nekako podobno temu mesecu, ko dejansko obeležujemo četrtstoletnico. Ja, maja 1992 je izšel bednibedni samostojni Šaljivec na časopisnem papirju in z mačkom ter mačkami na naslovki. Ker trenutno vsled manka manpowerja nimamo časa za obrobne fore v slogu Lederšerifa in Vrdlovcev, si rečemo "Bravo mi" in ob petindvajsetih svečkah na hladnem mafinu dobro delamo naprej.

Tudi prednja stran 106. izvoda je bila vojnozvezdna, in sicer sta jo krasila Tamala Ami(bo)dala in oni gej s kitko. Natisnili smo jo v čast Epizode 02, Attack of the Clones, ki je štartala tisto pomlad. V očeh in ustih mnogih ljubiteljev sage je Lucas z njo popravil slabi vtis Grozeče prikazni, s čimer je seveda mislimo na Jar Jar Binksa. Ob tej priliki smo spisali obsežen članek, v katerem smo še tistim petim neznalcem, ki so se ob trušču star destroyerjev priplazili izpod kamna, objasnili, kdo so jediji in kaj sta Sila ter Imperij, ter primerjali like iz Vojne zvezd z onimi iz Gospodarja prstanov. Vzporednic ni bilo malo, od hobitov, ki so ewokom slični, do Gandalfa ter Obi-Wana. (*"Belobrada strica z mogočnimi sposobnostmi, ki rada izgineta, ko ju človek potrebuje."*) Naslednje besedilo pa je resno pojasnjevalo, kako sestaviti žaromeč oziroma svetlobni meč, od ročaja prek napajanja do kristala za rezilo. Izmišljenost fizike še ni pomenila nezanimivosti navodil in ob nekaterih douglasadamsovsko zajedljivih ugotovitvah se človek prešerno nasmeji. Recimo: *"Dolgoletna praksa kaže, da dlje živijo jediji, ki imajo sprožilec sredi ročaja."* In: *"Magnetno polje se kaj rado malenkost deformira, kar zna biti usodno za nosilca meča in prebivalce planeta, na katerem trenutno je. Po nekaj bitkah, ko sta se nasprotnika z občinstvom vred spremenila v majhne supernove, so fuzijske celice prepovedali."*

Člankov je bilo še kar nekaj, od hvalbe prvega Pajkomoževega filma, onega s Tobeyjem Maguierom in mokromajčno Kirsten Dunst, prek testisa digitalnih predvajalnikov MP3-glasbe, ki so jih mobilni telefoni docela izpodrinili, do ne zadosti širokega opisa slovite animejske serije Neon Genesis Evangelion, ki bi vsekakor morala dobiti več kot eno stran. (Na slikah ni eksplozij! Sux! -urednik) Ali enega artikla zob časa še posebej ni načel, in sicer Pod čelado, kjer se je tedanji avtomoto navdušenec in novinar BB Wolf posvetil motociklizmu vobče. Povedal je marsikaj o pogonskem sklopu, čeladah, izpitih in vrstah motorjev, od endurov prek cestnih in potovalnih mašin do športnih. Levji delež napisanega še zmerom velja, tako da prečit besedila na Joker.si ni odsvetovan. Le nečesa se nismo v njem zares dotaknili, in sicer motociklistične kulture oziroma kaj ljudi žene na dvokolesne žrebce, ki so vendarle nevarnejši od avtomobilov. Nemara tudi temu pride čas.

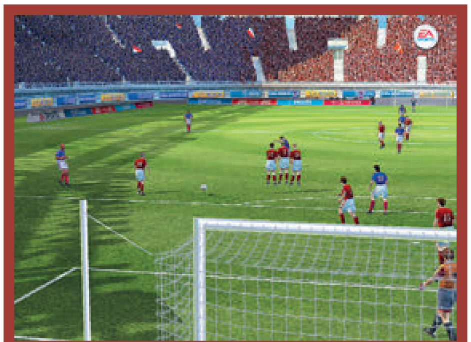




V starejših Jokerjih smo bili bistveno bolj radodarni z ocenami, toda znabiti si je **Final Fantasy X** za PS2 dejansko zaslužil 92. Res je imel bitke z nevidnimi sovragi, kar je na dolgi rok pobralo nemalo časa, ampak takrat je bil to še standard. Na tej podlagi je zrasel epski jrpg z obilico vmesnih animacij in poglobljenim sistemom napredovanja likov. Danes je na razpolago v HD-obliki.



Še en japanski erpege je stural tistega maja, in sicer **Grandia 2** (82). Bil je manj velikopotezen kot FFX, z enostavnejšo zgodbo in liki, vendar z dodelanim bojem. Ni prvič izšel tedaj, saj je izvirnik za dreamcast datiral v leto dva tisoč; opisali smo predelavo za PC. A tedaj beseda 'steam' še ni bila sopomenka za vseobsegajočo digitalno štacuno in jrpgji ter računalniki še niso bili prijatelji kot danes.



Ja, opisi so bili pred petnajstimi leti rahlo drugačni. Devetdesetice so padale po tekočem traku in hladnokrvno je je bila deležna **FIFA World Cup 2002**, katere poglavitna inovacija je bilo žongliranje. Slednje si je prislužilo okvirček, v katerem so bile po spectrumovsko navedene komande tipa 2 x C ali Q + E + Q. Še vedno bolje kot 'rivjuji' v Jokerju 1, ki so znali biti kar – kompletne rešitve …



Pecejeva sekljačina **Blood Omen 2** je bila z oceno 81 od pokojnega Quattra pohvaljena. 3D-grafika se je sicer grdo postarala, kar je za igre iz tistega časa precej tipično. Je pa špil v garbanje sovražnikov na fin način pomešal vampirske sposobnosti, recimo meglo in telekinezo. Slednja je bila uporabna v pustolovskem delu, kajti tistebodi so špili radi vsebovali oboje, tako akcijsko kot možgansko plat.



Kar dvoje velikih trirazsežnih pretepačin smo obdelali, vsako na svoji strani. **Tekken 4** je prejel 90 in **Virtua Fighter 4** 92, oboje za PS2. V retrospektivi na vrhu ni obstal niti eden, saj sta ju hitro nadomestili nadaljevanji. Gre pač za stopnici do popolnosti, ki jo zazdaj med tehničarji simbolizira VF5 Final Showdown, medtem ko bo Tekken junija naposled dobil sedmico. Tudi za abake!



Za frpjsko serijo **Might and Magic** bi bilo bolje, ako bi jo sklenili z nepozabno petico. Kar je sledilo, je le skrunilo legendo, in temu je pritrdila tudi devetka (51). Gladkopremikajoče gibanje, skakanje po stolih (z druščino), nedomiselni blodnjaki, rutinski kvesti in brezvezni sogovorniki so res zagnojili spomin. To je bil slab odmev daljnjih dni, časi pa so se spremenili. Takrat je bil na voljo že Morrowind …



286

MUHA, KI POGOSTO LEBDI V ZRAKU | POVZROČANJE VALOV | DIVJI KOZEL | BOKAL | SKRAJNI KONEC POLOTOKA | JUNAK VERGILOVEGA EPA, ENEJ | ČEŠKO Ž. IME | PLESALKA VESNA DVORNIK | AVSTRIJ. ALPSKI SMUČAR (MARIO) | NICK NOLTE | RASTLINA IZ RODU BROŠČEVK | KAMNOSEK (REDKO)

TELEVIZOR | PREBIVALKA RAKITNICE | NAŠA LEGENDAR. TOVARNA SMUČI | NA ENI STRANI OMEJENA ČRTA | PEVKE ČERNE, BOTO, MOŠKON | GROZOVIT VLADAR, TRINOG, NASILNIK | ANTON TROST | JUTRANJA SVETLOBA

LETNI POSEK | ZGODNJE VINO | STANKO MAJCEN | NENADNA SLABOST | KRAJ NA OTOKU PAŠMANU | NOVOZELANDSKA STAROSELKA | BRIT. PEVKA (RITA) | MESTO V BELGIJI | ST. JUDOVSKI KRALJ | PERZEJEVA ŽENA | RAFKO IRGOLIČ | SLIKAR (LJUDSKO) | VGRADITEV | MISTIČNI BUD. IDEAL | POLET, VNEMA | GLINASTA PIŠČAL | IZUM ALFREDA NOBELA

GESLO IZHAJA IZ SLIKE | SESTAVINA BENCINA | LESNATA RASTLINA Z DEBLOM IN VEJAMI | SOVJET. FILOZOF (MARK B.) | MOTNJA, DEFEKT | PISATELJ CANETTI | ROBERT REDFORD | DELO NA KMETIJI | NORD. IME ZA SMUČI | NAPAD, NASKOK

DOLOČITEV ČESA Z MERJENJEM | NINA OSENAR | PIŠKOT | GL. MESTO BANGLAD. | GAN. DIPLOM. (KOFI) | ANTON NANUT | ŠOLSKA KAZEN | PRIVESKI ŽUŽELK | KOMANDA | ... IN JANG PRI KITAJC. | PODLOŽNIKI V STARIH ATENAH | RUS. POET (SERGEJ) | THOMAS EAKINS | AMERIŠKI IGRALEC TAMIROFF | LETALEC, PILOT | DAVEK (ZASTAR.) | REŽ. ANIM. FILMOV STEINBACHER | NESMISEL, NEUMNOST | OTOK V TIHOMOR. OTOČJU TUAMOTU | STAROGR. PESNIK (TARA NAZAJ)

Logitechov inventar dobijo: Jakob Kuzma (tipkovnica), Marjan Grgurič (miška) in Borut Cugmas (slušalke). Rešitev: RICOLA.

Izžrebanca kražke: Jure Kocjančič (Lara Croft) in Katja Privšek (Farming Simulator). Rešitev: MAJORSKA UMETNICA.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje fotografije, do 7. junija napiši v glasovnico, ki jo najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*.

KVIZNIK LEGO BUTIKA

Lego je ena najbolj omiljenih blagovnih znamk. Prepoznavno ime je iz danskih besed *'leg godt', 'lepo se igraj'*, leta 1934 skoval jutlandski mizar Ole Kirk Christiansen, ko se je preusmeril v lesene igrače. Po vojni je podjetno nabavil mašino za špricanje umetne mase in pričel z vlivanjem plastičnih igrač. 1958. so v gradnike za večjo trdnost dodali sredinske valjčke, s čimer se je rodila sodobna legica. Ostalo je zgodovina. Lego je sčasoma postal največja tovarna igrač in največji proizvajalec gum na svetu. V starih časih smo morali po kocke na konec Tržaške ali Celovške, dandanes so pisane ropotuljaste škatle naprodaj v samopostrežbah. Najboljše mesto za divljenje nad njimi in butične nakupe kolektorskih kompletov je pak rumeni **Lego Store** v ljubljanskem CityParku. Romanje tjakaj je obvezno za vse otroke, tudi tiste ta odrasle. Ker Joker lepo skrbi za promocijo, nam je dotični butik ob praznovanju 40-letnice Vojne zvezd daroval par tematskih setov. Ker bi jih radi zadržali zase, odgovori na vprašanja napačno in rešitve ne pošlji prek obrazca na Joker.si. Če pa že, zamudi rok 7. junij. Hvala za sodelovanje.

1. Leto 1978 je prineslo sodobno legofigurico. Katera velja za prvo?
f) gasilec
i) nindža
g) Robin Hood
a) medicinska sestra

2. Kateri set s 5195 koščki ostaja že dekado največji?
a) Tower Bridge
m) Millennium Falcon
e) Imperial Destroyer
n) Taj Mahal

3. Kaj pri Legu ni obstajalo?
p) Fabuland
i) LegoRobo
č) Quattro
a) WeDo

4. Kaj je Lego Ideas?
h) vsakoletni zbornik najboljših načrtov
l) Legovo mislišče, soba, kjer tuhtajo novosti
o) konvencija arhitektov s poudarkom na kockanju
d) portal, kjer navdušenci predočajo lastne zamisli

5. Lego si lasti kar nekaj prazničnih sestavljank. Katere ni med njimi?
š) pirhov za Veliko noč
o) srčkov za Valentinovo
l) coprnic za noč čarovnic
a) jaslic ob Božiču

6. Po kateri licenci še nismo kockali?
p) Prince of Persia
l) Transformers
i) Indiana Jones
š) Pirati s Karibov

7. Kdo je Benny?
v) mali zavaljeni robotek
l) figurica policaja
a) astronavt
k) strojevodja



ORČJA KOLEKTIVNA POGODBA

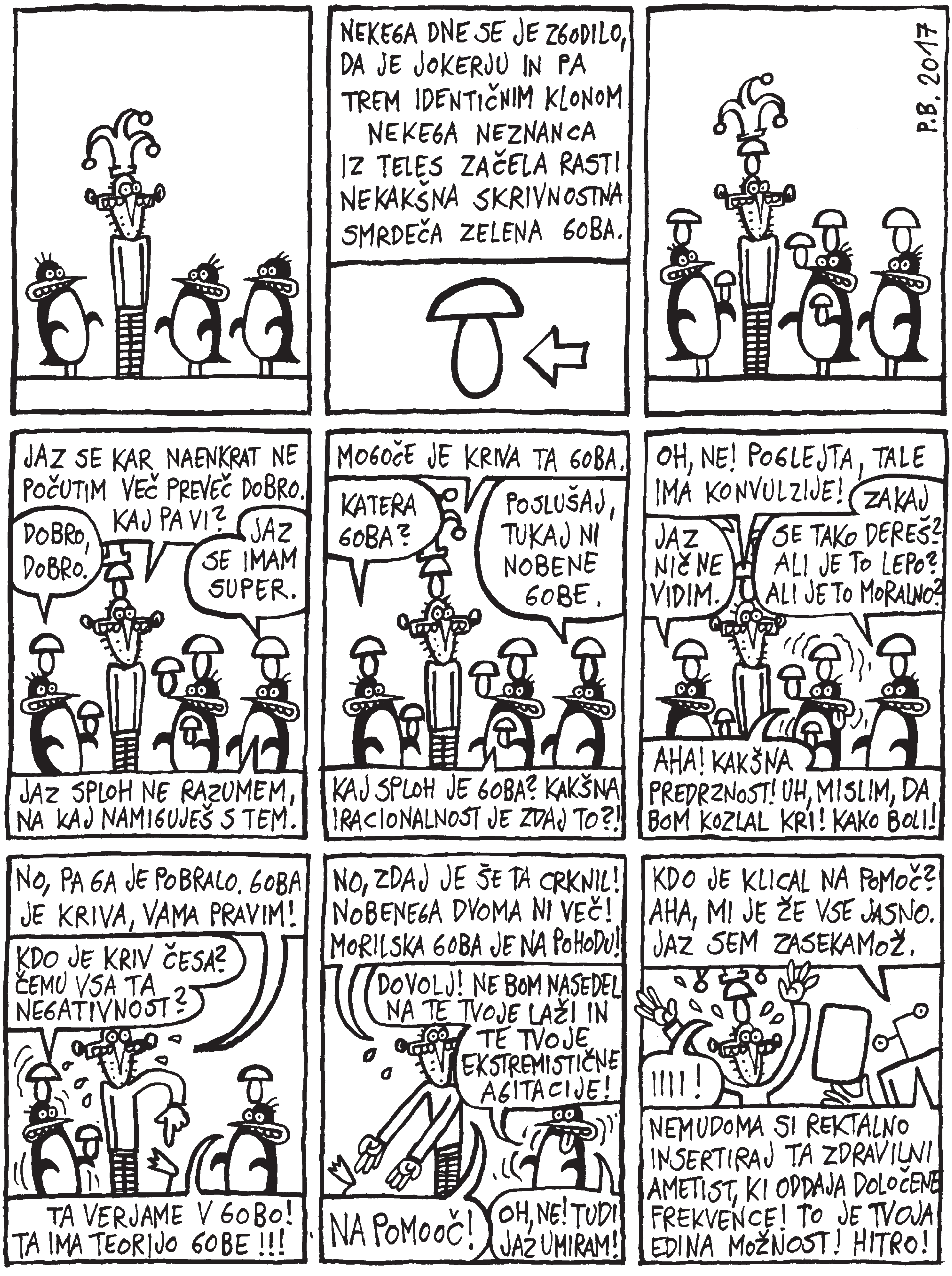


Kam gremo danes na teren?" je med luknjanjem kartice zaspano vprašal Gorag. "V Prerasnikove jame, kajne?"
"Kakšne jame neki," ga je čez kupo vročega vrbovega in lipovega poparka začudeno premeril Betal. "Nisi dobil okrožnice? Včeraj nas je čakala ob vrnitvi s terena. Berakljeve enote so utrpele hude izgube v Zabačnikovi močvari in Vrhovni je zaukazal, da jim moramo priskočiti na pomoč."
"Orenk so jih fasal," je prikimal Baušej, ki je brusil svojo bojno sekiro. "Baje so se Vraževim vojakom pridružil odpadni magi in so naše zahaklal za hrbtom. Pol močvirja nej bi bilo rdečega od krvi." S krempljem je krcnil sekiro, da je hladno zazvenela v jutranjo meglico, ki se je vlekla skozi kasarno.
"Ja, in? Kot da je to naš problem," se je zdaj že čisto prebujeno razhudil Gorag. "V kolektivni pogodbi lepo piše, da mora biti sprememba delovne lokacije najavljena vsaj tri dni predhodno."
"Zakaj pa nisi prebral okrožnice na vhodu?" ga je nekam uradniško opomnil Betal.
"To je pa tud res," se je priključil še Baušej, ki pa je v glasu imel samo iskreno zaskrbljen prizvok. "Še jest sem jo, pa veš, kakšne probleme mi dela branje. No, mal mi je tud Betal pomagal, če ne, bi bil najbrž še zdej tam in jo bral. Zakaj je pa ti nisi?"
"Zakaj, zakaj?" je bil Gorag zadirčen. "Otroka imam bolnega in sem takoj po šihtu oddirjal domov. Me zanima, kakšen bi bil ti, če bi tvoj pamž vročično bledel zaradi levjega kašlja in gnojnih koz. Če mi je uspelo spati po štiri ure na noč, sem bil vesel. Sploh pa je vse to brezpredmetno. Sprememba lokacije potrebuje tridnevno predhodno objavo, ne pa takole z danes na jutri. Vama je pa očitno vseeno!"
Medtem se je okoli njih nabrala kar precejšnja gruča orkov, ki jih je premagala radovednost in so hoteli zvedeti, zakaj je sicer vzorni bojevnik Gorag izgubil živce. Ta se je začel dreti na vse.
"Ja, vsem vam je čisto vseeno! Takole kršijo kolektivno pogodbo, vi pa nič. A ko se bo nekdo na vrhu spomnil, da ne potrebujete regresa, boste tudi samo molče prikimavali?"
"Ampak Gorag, pomisli malo," ga je hitel miriti Betal. "Za našo grofijo gre. Ne moreš postavljati nekih mrtvih črk na papirju pred dobrobit svojih ..."
"Pri dvoglavem Hrapatovem falusu, da lahko!" ga je besno prekinil. "So se naši predniki zato borili za pravice delavcev in vojakov, da jih bomo zdaj zavrgli samo zato, ker je Berakelj nesposoben vojskovodja?!"
"Dej pomir se, no," je pomirjujoče vskočil Baušej in ga preprosto pogledal z vodenimi očmi, ki so na ves glas pripovedovale, da se nekje v njegovem družinskem drevesu skriva govedo. "Mal pomisl na use, k so včeraj padli tam."
"ME NE ZA-NI-MA!!!" je Goragu iz ušes skorajda začela uhajati para. "Vi kar pojdite v Zabačnikovo močvaro in med hojo mendrajte svoje pravice. Jaz grem v jame." Strumno je odsalutiral poveljniku Begavu, ki je ravnokar stopil iz oficirske stavbe in si trebil zobe po obilnem zajtrku, ter se z odločnim korakom odpravil proti izhodu.
Begav je bil slišal skozi okno, kako se Gorag huduje, zato je vedel, kakšno je stanje. Zadrl se je za njim: "Ne tako urno, Gorag! Pridi malo sem. Kaj se greš?"
"Brez zamere, gospod poveljnik," je odvrnil Gorag, "ampak kratene so mi bile osnovne delavske pravice. Poleg tega je tu kršitev kolektivne pogodbe, ki natančno določa, da je treba vsako lokacijsko spremembo sporočiti vsaj tri dni predhodno."
"Ja, ja, ja. Že v redu, že v redu," ga je osorno prekinil Begav. S kazalcem je podrezal za kočnikom, v usta vtaknil še palec in izza zoba po temeljitem brskanju izvlekel mačjo lobanjo. "Prekleta škrbina. Hrana se mi zatika vanjo, dela pa imam toliko, da nimam časa k padarju, da bi me spravil v red," je zamomljal bolj zase, a vseeno dovolj glasno, da so ga lahko slišali vsi bojevniki, ki so stali okrog njega. Nekam odsotno je frcnil lobanjo, da je zletela v zrak, nato pa jela padati proti enemu od blizu stoječih orkov, mu tlesknila na čelado ter se skotalila po tleh. Vojak je za trenutek namrščil pogled, toda poveljniku ni upal glasno ugovarjati. Ihtavo je pohodil rumenkasto lobanjico, da se je hreščavo zdrobila, in znova prisluhnil špetiru, ki je postal glavna atrakcija svežega jutra, obenem pa se bo zaradi njega očitno premaknil odhod na teren. Upam, da zaradi tega ne bo treba delati nadur, je pomislil in podrsal s podplatom po tleh, da ga je očistil koščkov mačje kosti, ki so ostali na njem.
Begav je medtem vso pozornost usmeril v Goraga. "Nikamor je ne boš pocvirnal. Lepo boš šel z nami, pa konec besedi."
"Ampak če ni bilo tridnevne predhodne ..."
"NIČ ČE!" je zarjul Begav. "Veliki Hrapat mi je priča, da te bom ob najmanjšem upiranju kaznoval, ali pa nima dvoglavega falusa!"
"Oprostite, ker se vmešavam, gospod Begav, ampak bojim se, da ima Gorag prav," se je oglasil piskajoč glas izza poveljnikovega hrbta.
"Kdo si pa ti?" je Begav prišleka nehote popljuval z mastno zelenkasto slino, ki se od nadiranja Goraga še ni imela časa ustaviti.
Drobni ork, ki je bil za človeka še vedno velik, za orkovske razmere pa resnično majhen in krmežljav, si je z rokavom obrisal zelene biserčke z obraza, se nakremžil in spregovoril: "Mrgod sem, gospod Begav, sindikalni predstavnik. Nisva se še imela priložnosti osebno spoznati, a sem slišal že dosti o vas. In to predvsem dobrih reči, zato ne bi rad, da se moje mnenje o vas spremeni."
"Sindikalni kaj? Kakšne neumnosti si bodo še izmislili ti preklemani birokrati? Dobro, kaj bi rad."
"Samo to sem hotel reči, da ima Gorag prav. Poglejte, vsi se zavedamo resnosti situacije in stavim, da tudi Gorag tukajle ne ceni grofije, ki mu daje dom in živež, nič manj od vas ali kogarkoli v tej kasarni. Je pa hkrati res, da je v kolektivni pogodbi lepo zapisano, da je pravica vsakega zaposlenega, da za lokacijsko spremembo ..."
"... izve tri dni prej, ja," ga je prekinil Begav. "Ampak položaj na bojišču ..."
"... ne more preklicati pogodbe, gospod Begav." Tokrat se je prekinjevalno počutil Mrgod. "Poglejte, mogoče ni najbolje, da se prickava tukajle zunaj, vsem na očeh. Kaj, ko bi vidva z Goragom stopila v mojo pisarnico in bi v miru pretehtali položaj?"
"Toda v Zabačnikovi močvari se odvijajo srditi boji, svoje pobe bi moral odpeljati tja!."
"No, no, kaj pa je urica gor ali dol. Le stopita z mano ..."

* * *

Čez nekaj ur, med katerimi je iz Mrgodove pisarne na dvorišče priletelo dosti glasnih besed in približno toliko kletvic, se je trojica vrnila med vojake. Ti so počasi vstajali in si trkali prah z uniform. Goragu je obraz od veselja tako žarel, da bi ga kak manjši planet zlahka posvojil za svoje sonce.
"Vse je urejeno, fantje," se je zasmejal. "Lahko grem delat v Prerasnikove jame. Sicer bom šel sam, ampak nihče ne bo mogel reči, da se izogibam garanju. Želim le, da se spoštuje kolektivno pogodbo in naše pravice." S tal je pobral leščerbo in sulico in se odpravil proti vratom. "Pa uživajte v močvari. Upam, da muljne pijavke ne bodo preveč srborite!" je še zaklical.
Sovojščaki, ki so strmeli za njim, so čez nekaj trenutkov zaslišali zaporedje rezkih švistov, nato pa glasen krik in top udarec, kot bi nekdo izstrelil roj puščic v ogromno telo ter ga podrl. Orki so se zgroženo spogledali in planili proti vhodnim vratom. Prvi, ki jim je uspelo priti skoznje, so v bleščavi opoldanskega sonca ugledali sovražnikovo vojsko, ki jih je postrojeno čakala z napetimi tetivami ter golim jeklom.
Ostali so videli predvsem trupla soborcev.

StricBedanc


NEKEGA DNE SE JE ZGODILO, DA JE JOKERJU IN PA TREM IDENTIČNIM KLONOM NEKEGA NEZNANCA IZ TELES ZAČELA RASTI NEKAKŠNA SKRIVNOSTNA SMRDEČA ZELENA GOBA.
P.B. 2017
JAZ SE KAR NAENKRAT NE POČUTIM VEČ PREVEČ DOBRO. KAJ PA VI?
DOBRO, DOBRO.
JAZ SE IMAM SUPER.
JAZ SPLOH NE RAZUMEM, NA KAJ NAMIGUJEŠ S TEM.
MOGOČE JE KRIVA TA GOBA.
KATERA GOBA?
POSLUŠAJ, TUKAJ NI NOBENE GOBE.
KAJ SPLOH JE GOBA? KAKŠNA IRACIONALNOST JE ZDAJ TO?!
OH, NE! POGLEJTA, TALE IMA KONVULZIJE!
JAZ NIČ NE VIDIM.
ZAKAJ SE TAKO DEREŠ? ALI JE TO LEPO? ALI JE TO MORALNO?
AHA! KAKŠNA PREDRZNOST! UH, MISLIM, DA BOM KOZLAL KRI! KAKO BOLI!
NO, PA GA JE POBRALO. GOBA JE KRIVA, VAMA PRAVIM!
KDO JE KRIV ČESA? ČEMU VSA TA NEGATIVNOST?
TA VERJAME V GOBO! TA IMA TEORIJO GOBE!!!
NO, ZDAJ JE ŠE TA CRKNIL! NOBENEGA DVOMA NI VEČ! MORILSKA GOBA JE NA POHODU!
DOVOLJ! NE BOM NASEDEL NA TE TVOJE LAŽI IN TE TVOJE EKSTREMISTIČNE AGITACIJE!
NA POMOOČ!
OH, NE! TUDI JAZ UMIRAM!
KDO JE KLICAL NA POMOČ? AHA, MI JE ŽE VSE JASNO. JAZ SEM ZASEKAMOŽ.
!!!!!
NEMUDOMA SI REKTALNO INSERTIRAJ TA ZDRAVILNI AMETIST, KI ODDAJA DOLOČENE FREKVENCE! TO JE TVOJA EDINA MOŽNOST! HITRO!


htc U Ultra
It's all about you



INJUSTICE 2
EVERY BATTLE DEFINES YOU
PREDNAROČILO:
DARKSEID
IZID
19.05.17
16
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE


INJUSTICE 2
EVERY BATTLE DEFINES YOU
Joker


MARVEL
VS.
CAPCOM
INFINITE